平成3年10月1日発行 第6巻第10号通巻64号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

THE WORLD WARRIOR

月刊ゲーメスト

ストリートファイターII



ぶっちぎり増刊!!

地上最強への道
THE WORLD WARRIOR

独占初公開

全ファイター
極秘データ
完全公開

激闘!!ステージ&
対戦パーフェクト攻略

カプコン制作スタッフ全面協力
開発者インタビュー
設定原画資料
ザ・メイキングオブSFII

かきおろし
巨大ポスター

驚異現象・全国プレイヤーSFII日記

ぶっちぎり500人へ
大大プレゼント!!

10月号増刊

MONTHLY VIDEO GAME
MAGAZINE
GAMEST No.64
1000yen

WORLD OF WARRIORS



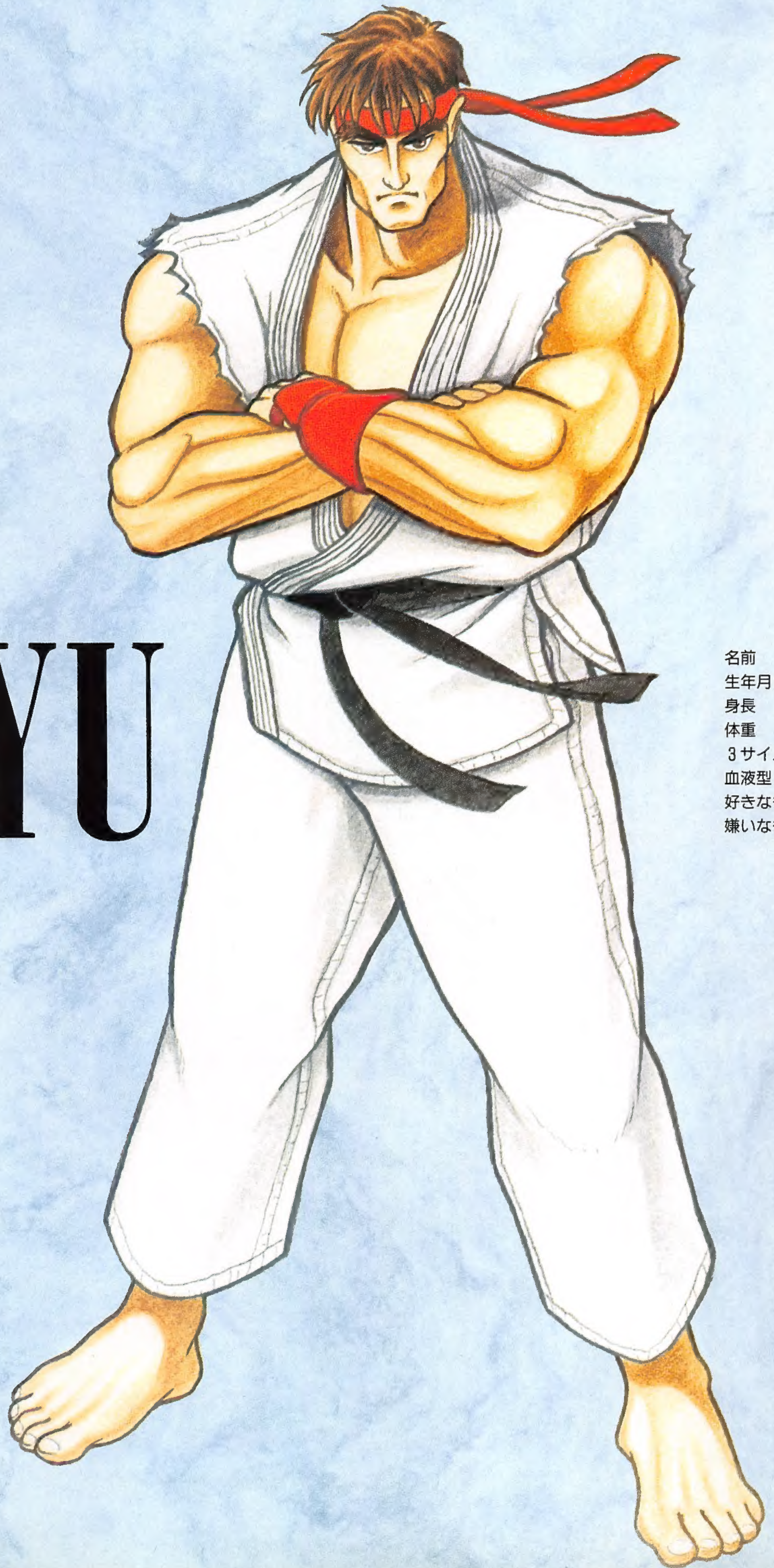
戦士たちの謎がいま明かされる!

ストリートファイター全図録

時を同じくしてこの地上に出現した8人の格闘家、さらに4人の闇の戦士たち…。彼らは何者なのか、そして史上最強の名は誰のものとなるのか……!?

ストリートファイターII製作スタッフの全面的協力を得て、描きおろしイラストによる全キャラクターの素顔と、知られざるデータの数々をここに公開する。刮目(かつもく)して見よ!!

RYU

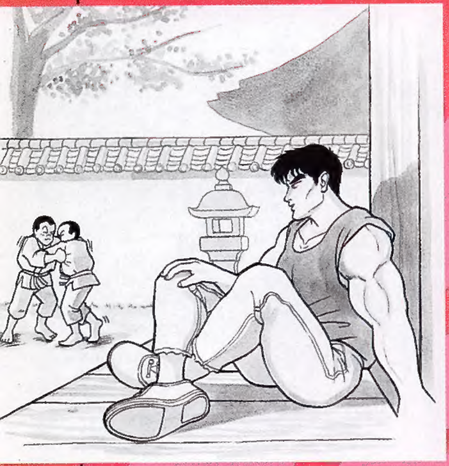


名前　　　：隆
生年月日　：昭和39年7月21日
身長　　　：175cm
体重　　　：68kg
3サイズ　：B112　W81　H85
血液型　　：O型
好きなもの：武道一般・水ようかん
嫌いなもの：くも（昆虫）

THE WORLD WARRIOR

リュウ





少年たちにKENとの幼少の頃を思う…。

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE.

一応主人公である。真の格闘家を目指すため、さすらいの旅をしている。つまり彼は真の格闘家ではないのである。

全財産は一本のハチマキと一着の道着のみ。住み家もなければ職もなく、ある意味ではブランカより野性的な奴である。

さて、この度ライバルのケンがアメリカへ武者修行に行ったと聞きつけて、何とか旅費を工面して（どうやって作ったかは謎である）海外へ向かう。

彼の必殺技は、全身の気を掌に集中させて放つ〝波動拳〟、登りはよいよい戻りは怖い両刃の〝昇龍拳〟、歩くより速いぜしかも目が回る〝竜巻旋風脚〟の3つだ。

ひたひたと素足で道を歩き、季節、天候に関係なく道着一枚で過ごすリュウを見て「何て奴だ」と思う人もいるかもしれない。しかしそんなことはどうでもいいのだ。彼はゲームの世界の住人なのだから思いっきり使ってあげよう。

リュウの特徴として、ケンに比べると勝ちゼリフが相手を思いやる言葉であることがあげられる。ケンはどこか挑発的で、怒りや憎悪の感情を抱かせる。

このことからリュウはいい奴だと結論づけるのは早計だ。なぜなら、彼に敗れた者は、気がつくと必ず財布が紛失しているからだ。恐るべし！

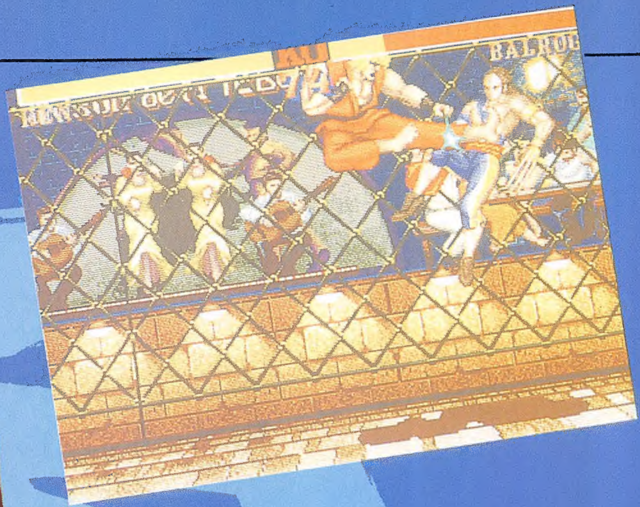


KEN

名前　　　：拳
生年月日　：1965年2月14日
身長　　　：176cm
体重　　　：76kg
3サイズ　：B114　W82　H86
血液型　　：B型
好きなもの：スケボー・スパゲティ
嫌いなもの：梅干







ATTACK ME IF YOU DARE, I WILL CRUSH YOU.



THE WORLD WARRIOR

ケン

同門の友、隆を生涯の好敵手と認め、お互いに強くなった後に再び会おうと堅い約束を交わし、アメリカへ武者修行に渡った。

しかし実戦から遠ざかり平和に慣れきってしまった彼は、いつしか闘うことを忘れてしまっていた。

血なまぐさい過去をすて去り恋人との甘いひとときにうつつをぬかしていたケンのもとにある日、1通の手紙が届いた。

それは隆からの手紙だった。

再び格闘家としての血を大沸騰させた拳はそれまでの遅れを取り戻すべく猛特訓を開始した。

が、時すでにおそく、さぼっていたツケはあまりにも大きく、今回も結局、隆と全く同じ必殺技しか使えない。投げの回転が1回多いのはせめてもの意地の表れであろうか。しかしそれさえも、だから、なんなんだ、という程度だ。

訓練不足のためか今イチ小技使いが下手で、何が何でも波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚でカタをつけようとするなんとも大味な人である。豪快といえば聞こえはいいが不器用なだけなような気もする。

大体、修行に渡った身の分際で女人といちゃつくなど言語道断だ。

だが、ほかの7人とくらべると実は一番一般人なのではないだろうか？

イライザと車でドライブ…。



CHUN-LI

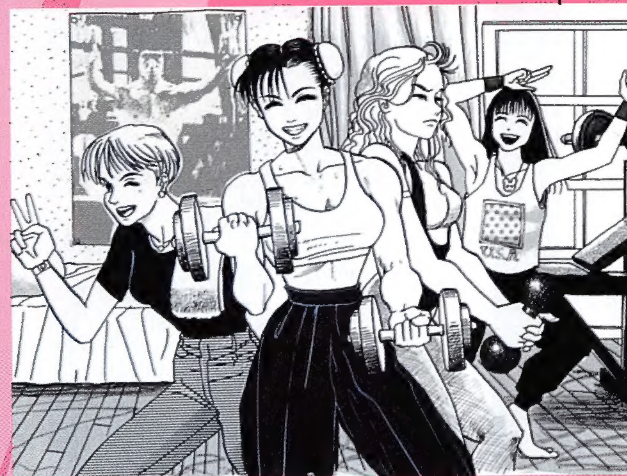


名前　　　：春麗
生年月日　：1968年3月1日
身長　　　：170cm
体重　　　：秘密
3サイズ　：B88　W58　H90
血液型　　：A型
好きなもの：クレープ・フルーツ類
嫌いなもの：ベガ

THE WORLD WARRIOR

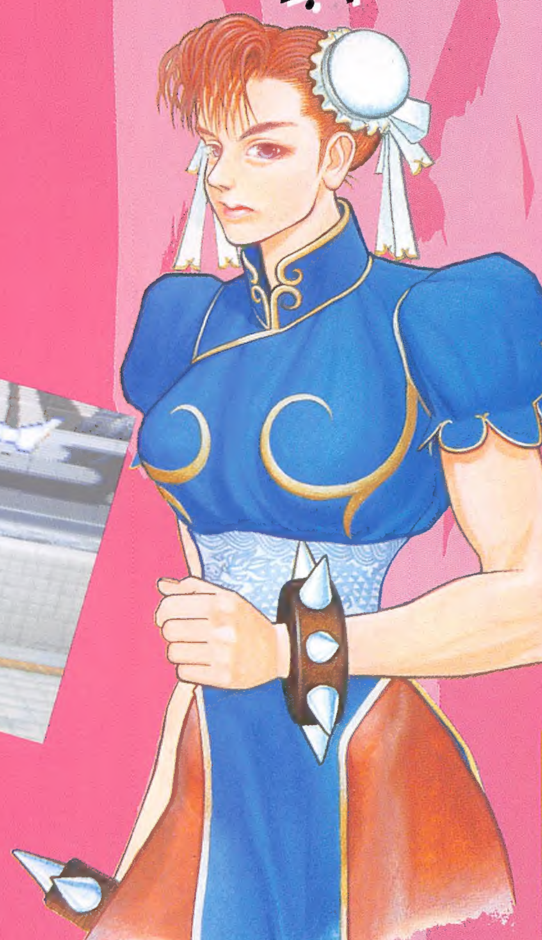
春麗

I AM THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.


「普通の女の子に戻りました」。友達と海外旅行。







初の女性格闘家、中国の春麗。

行方不明の父の消息を捜して世界各地を旅している。麻薬捜査官であった父のあとを継ぎ自ら刑事になった彼女は捜査の末、父の失踪には悪の巨大組織シャドルーがからんでいることをつきとめる。組織の黒幕ベガはどこに…。

というなかなか渋いストーリーの春麗。しかし闘っているうちに本当の目的はどこへやら、「私は世界一の格闘家なのよっ！」と豪語し相手をたたきのめすことに快感を覚える始末。父親捜しと格闘とどちらが目的かわからない。ま、それも若い娘の気まぐれさ、とあたたかい目で見守ってあげよう。

必殺技は無尽の脚線美、百裂キック、そして華麗なる舞い、スピニングバードキック。

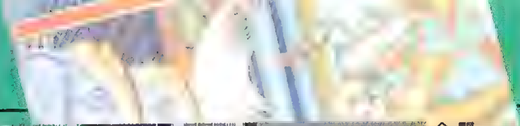
自慢の足技は日々のトレーニングのたまものだ。その華々しい活躍の噂は日本の女子プロレス界のスカウトマンたちの注目のまとだ。目的を果たした後の春麗をリングで見られる日も遠くはないのではなかろうか…？

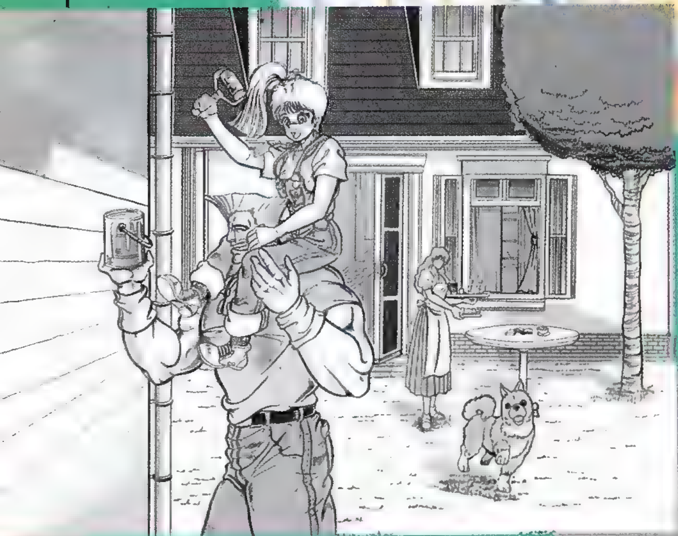
春麗だったらさぞかし美しく強いリングの女王となることであろう。そして本当の世界一の格闘家となるのだ！



GUILE

名前　　　：ガイル（少佐）
生年月日　：1960年12月23日
身長　　　：182cm
体重　　　：86kg
3サイズ　：B125　W83　H89
血液型　　：O型
好きなもの：アメリカンコーヒー
嫌いなもの：日本でリュウに食わされた納豆





闘いの日々から離れ、家族とともに幸福な日々を過ごすガイル。今日は娘と一緒にペンキ片手に、ガレージの壁と向かいあう。

同じ部隊の戦友、ナッシュが何者かに殺され、怒りに震えたガイル少佐は仇を討つべくさすらいの旅に出た。手がかりはナッシュの最後の言葉、「ベガ」という名前だけだ。

親友の仇を命をかけてとろうとするところはなかなかストイックな彼だがいかんせん家族を捨てるとは許しがたいものがある。そのおかげで奥さんは毎日造花つくりや封筒はりなどの内職をして家計をまかなわなくてはいけなくなってしまった。なんとふびんなことか（それにしても、よくタイまで来る旅費があったものだ）。

さて、そんなガイル少佐だが最近はもっぱら家族サービスに徹して良いパパぶりを発揮しているらしい。

余談ではあるが、前の闘いで春麗の太モモにひと目ボレしてしまったガイル少佐は、娘のクリスちゃんをあのような太モモを持つ女性にしようときたえ始めたそうだ。

平和な毎日を送っていても必殺技の切れ味はにぶってはいない。衝撃波ソニックブーム、超破壊力夏塩…サマーソルトキックは健在だ。

またいつか、あざやかな彼の闘いを見られる日が来るかもしれない。





THE WORLD WARRIOR
ガイル



ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME?

DHALSIM



名前　　　：ダルシム
生年月日　：1952年11月22日
身長　　　：普段は176cm
体重　　　：普段は48kg
（身長・体重）ある程度自由に変えられる
3サイズ　：B107　W46　H65
血液型　　：O型
好きなもの：カレー・瞑想
嫌いなもの：甘いもの

THE WORLD WARRIOR

ダルシム

I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU.







ストIIのゲテモノキャラと言えば真っ先に思い出すのがダルシムだろう。

不気味なペイント、おぞましいドクロの首飾り、異常にデカイ腕輪、そして麻（?）のトランクス（?）。どれをとってもヨガの達人という感じで好感が持てる、と錯覚してしまうほどだ。

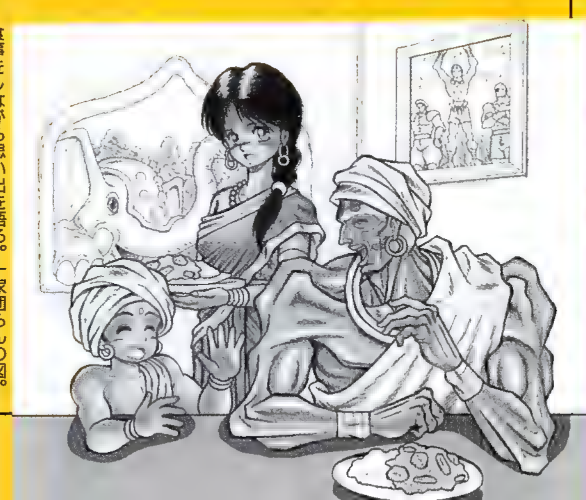
彼は幼い子供のために、人を傷つけるのはよくないとわかっていながらもわざわざ必要悪だと自分に言い聞かせて、あえて闘っている。無茶苦茶な理屈だ。子供のためになぜ闘う必要があるのだろうか。その辺のわけのわからないところがダルシムらしさなのかもしれない。

彼の必殺技は、離れた相手を焼きつくし、灰一つ残さない〝ヨガファイアー〟、近寄るものなら奥さん（?）だろうが子供だろうが、とにかく何でも猛火に包む〝ヨガフレイム〟だ。

これらがなくても、彼は手足を自由に伸ばすことができる。卑怯極まりない奴である。しかし、彼が伸ばした手足に攻撃を当てたときの苦悶の表情はまた格別だ。

他に空中で急角度に方向転換する〝ドリルアタック〟なる珍妙な技も使い、周囲の者は気味悪がって誰も近づかない。

悟りを開いた道化師ダルシムに幸あれ。



食事をしながら思い出を語る。一家団らんの図。



BLANKA

名前　　　：ブランカ（ジミー）
生年月日　：1966年2月12日
身長　　　：192cm
体重　　　：98kg
3サイズ　：B198　W120　H172
血液型　　：B型
好きなもの：サマンサ・ピラルク
嫌いなもの：軍隊アリ

THE WORLD WARRIOR
ブランカ

SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE.

狼に育てられた「狼少年」というのがいるが、ブランカ(仮名)はブラジルのジャングルで自然を相手に育ったのだ。けど、彼はジャングルで生まれたわけではない。幼い頃に飛行機に乗っていたところ、その飛行機が墜落。両親と生き別れてしまった悲しい過去を持っているのだ。なぜ、幼い少年が1人で飛行機に乗っていたかは謎である…。

ジャングル育ちの彼は、常人の範囲を超えたスピードで動けるようになった。爪は伸びまくり強烈なひっかき攻撃ができるようになった。ジャングルで生き抜くため彼をそうさせたのだ。ジーパンの汚さがそれを物語っている。幼い頃にはいていたズボンが大きくなるわけでもない。ジャングルに来たごく普通の人からブン取ったという説がある。

大自然を相手に習得した技は、電気ウナギを感電させたという〝エレクトリック・サンダー〟と、肉弾攻撃〝ローリングアタック〟。しかしローリングアタックは捨て身の攻撃。逆に攻撃をくらうと2倍のダメージになってしまう両刃の剣なのだ。そのほか技という技はないが大自然のパワーは格闘家にとっては驚異といえるだろう。

最後に、彼は今でもコリずに飛行機で移動している。放浪の旅が好きなのだろうか？



母と買い物に出かけるジミー。
「怖いよ～」、「見ちゃいけません！」





E.HONDA



名前	：E.本田
生年月日	：昭和35年11月3日
身長	：185cm（まげ含む）
体重	：137kg
3サイズ	：B212　W180　H210
血液型	：A型
好きなもの	：ティラミス・ちゃんこなべ・風呂
嫌いなもの	：優柔不断

THE WORLD WARRIOR
本田



CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT?



「こら、もっと腰を入れて洗わんかい！」。弟子たちと共に掃除する。



彼は相撲取りである。そんな彼が突然「ワールドに、スモーのすばらしさを認めてもらうでごわす」と旅に出てしまったのである。そう、彼は豪快かついいかげんな性格なのである。本場所はどうした!?との疑問があるが大丈夫。本場所の間に「巡業」に行っているのである。

しかし、彼はキックはするわジャンプはするわで、とても相撲の素晴らしさを認めてもらえているとは思えない。顔にくまどりをしたのも日本をアピールしてる（!?）つもりなのだろうが、そんな相撲取りはいない。二子山理事長がこの事実を知ったら嘆くことだろう。けれど下着は赤いフンドシ。下着の身だしなみには気を使っているらしい。

必殺技は、空をも切り裂く〝百裂張り手〟と〝スーパー頭突き〟。特にスーパー頭突きは、まげにフライドチキンの骨を隠してパワーアップしているらしい。

ストリートファイトでは「ジャパニーズ・スモーレスラー」を名乗る彼も、本職はやはり相撲取りである。毎朝欠かさずけいこをして、メシはちゃんこ鍋。横綱を目指してがんばっているのだ。己の強さをとことん追求する。やはり彼も格闘家なのである。



ZANGIEF



名前　：ザンギエフ
生年月日　：1956年6月1日
身長　：211cm
体重　：115kg
3サイズ　：B163　W128　H150
血液型　：A型
好きなもの：レスリング・コサックダンス
嫌いなもの：波動拳・ソニックブーム
ヨガファイアー・タイガーショット

THE WORLD WARRIOR

ザンギエフ

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS.

ソ連出身、燃える赤パン男その名もザンギエフ。

ペレストロイカを巻き起こすべくやってきた彼は、幼い頃から習っていたレスリングにアメリカ仕込みのパイルドライバーなどの大技を取り入れ、独自のプロレススタイルを確立させた。

現在では子供相手にトレーニング教室を開き、その月謝で裕福な生活を送っているそうだ。まるでアニマル浜口のようである。

そんなほほえましいザンギエフだが、闘いの後遺症は重く、時々発作的に道ゆく人をひっつかみくるくるとスクリューパイルドライバーをかけてしまうらしい。発作を起こしたザンギエフはすさまじく、数メートルはなれたところにいる人も一瞬のうちに吸い込みくるくる…と気持ちよさそうに回転してしまう。みんなもそういう現場を見かけたら吸い込まれないように遠くにはなれて「ナイス、バキューム!!」と彼をはげましてあげよう。

日々のトレーニングの成果、鋼の肉体からくり出される必殺技は、すべてをけちらすダブルラリアット、頭蓋骨をすりつぶすスクリューパイルドライバー。

よくよく回転してばかりなザンギエフである。



ソ連の山奥で修業するザンギエフ「俺はハガネの肉体を持つ男だ、うぉー」。







BISON



名前　　　：M.バイソン
生年月日　：1968年9月4日
身長　　　：198cm
体重　　　：102kg
3サイズ　：B120　W89　H100
血液型　　：A型
好きなもの：女・バーボン
嫌いなもの：魚・算数・努力

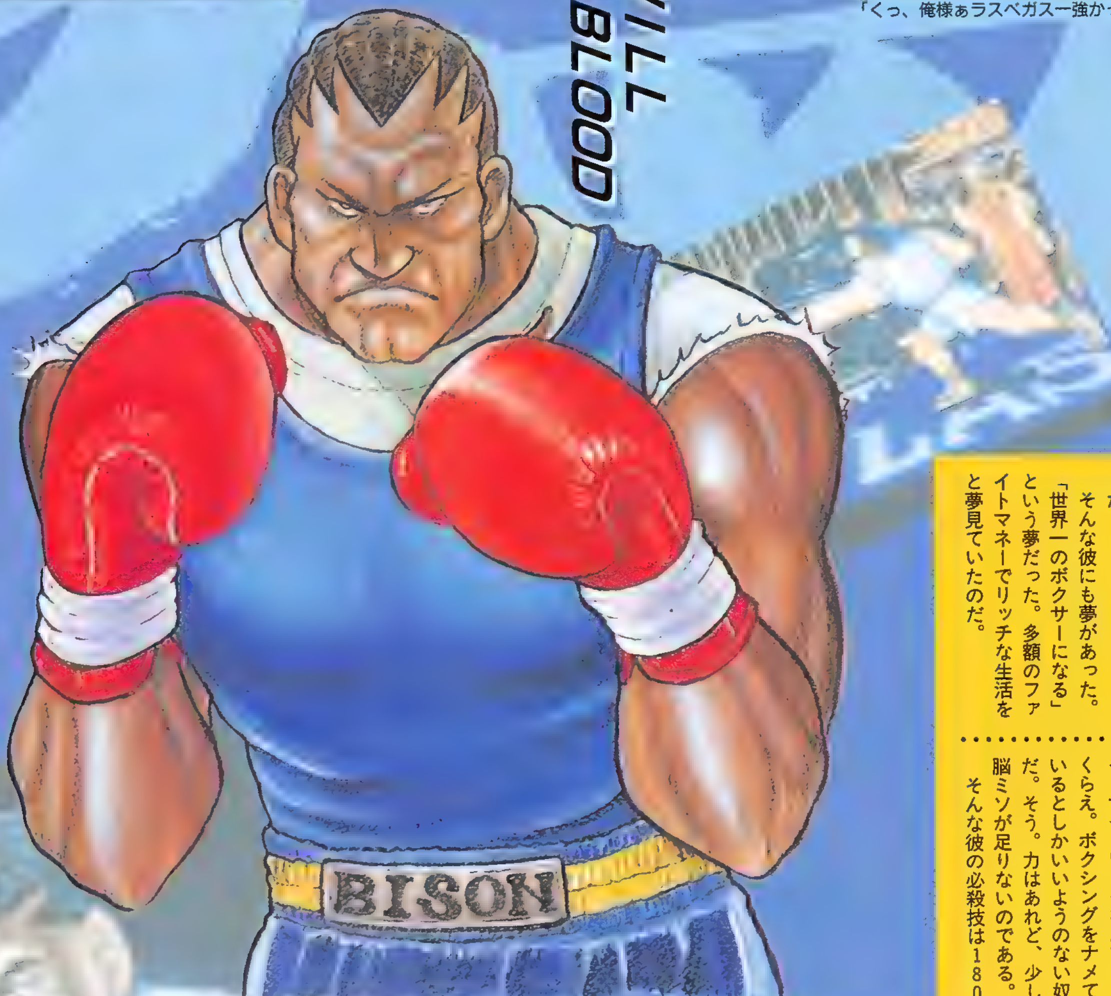
THE WORLD WARRIOR

バイソン

MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM.



「くっ、俺様ぁラスベガス一強かったのに…」



彼はスラム街の生まれ、貧しい家族に育った。そんな彼の幼少は、近所の悪ガキとのケンカで明けくれる毎日であった。

そんな彼にも夢があった。「世界一のボクサーになる」という夢だった。多額のファイトマネーでリッチな生活をと夢見ていたのだ。

彼のボクシングスタイルはまさにケンカ流。幼い頃から自然と身にしみこんだスタイルだ。とにかく力がすべて。インサイドワークなんてクソくらえ。ボクシングをナメているとしかいいようのない奴だ。そう。力はあれど、少し脳ミソが足りないのである。

そんな彼の必殺技は180度回転して威力を倍増しているターンパンチ。しかし、敵に背を見せるということは死を意味する。自ら受けるダメージが2倍になってしまうのだ。やはり○×である。その他、脚力で威力を増しているダッシュアッパー、ダッシュストレートがある。

さて、世界一のボクサーを夢見ている彼がなぜストリートファイトをやっているのか?それは食うために闘っているのだ。そう、やはり今でも彼は貧乏なのである。それでもキックなど足では攻撃しない。いくら負けそうになってもおのれの拳だけで闘うのである。そう、夢は捨ててないのだ。





名前　　　：バルログ
生年月日　：1967年1月27日
身長　　　：186cm
体重　　　：72kg
3サイズ　：B121　W73　H83
血液型　　：O型
好きなもの：美しいもの・自分自身
嫌いなもの：醜いもの

BALROG



美しいものだけにその存在が許される。邸にて休息。

HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES.

THE WORLD WARRIOR

バルログ

四天王のスペイン代表バルログ。
その華麗な身のこなしから人々は彼を仮面の貴公子と呼ぶ。
天性の素早さに日本古来のNINJUTSUをミックスして、人間離れしたスピードと破壊力を生み出した。
美に対して異常な執着があり、美しいもの以外は存在する価値がないと思っている。もちろんそれはストリートファイトにおいても例外ではない。攻撃をバック転でかわす様などはさすがに美しいと感じはするが、金網によじ登りがにがにと移動する様子などはどうもいただけない。ギャラリーに笑われていることさえ気づかないとは、ナルシストも究極に達すると何を考えているのかわからないものだ。
必殺技は例のがにがに金網よじ登りのフライングバルセロナアタック、ごろごろくさっとイズナドロップ。
仲間うちで「仮面取ったら絶対ブ男だぜい」といわれていたが、予想に反して美男子であった。
そんなバルログだが最近E・本田のふくらはぎに愛を感じているらしい。あの白くてむっちりとした大福のようなふくらはぎをすりすりしたいと思っているようだ…（げろげろーっ）。







SAGAT

名前	：サガット
生年月日	：1955年7月2日
身長	：226cm
体重	：78kg
3サイズ	：B130　W86　H95
血液型	：B型
好きなもの	：強い対戦相手
嫌いなもの	：昇龍拳

THE WORLD WARRIOR

サガット



YOU ARE NOT A WARRIOR,
YOU'RE A BEGINNER.

かつて格闘技の帝王などといわれたサガットであるが、格闘家もどきのリュウ（自分では真の格闘家とは思っていない）に惨敗したばかりか、胸に大きなキズあとまでつけられた。哀れなものである。

その悔しさを胸に秘め、今ここにサガットが再び登場することになるのである。

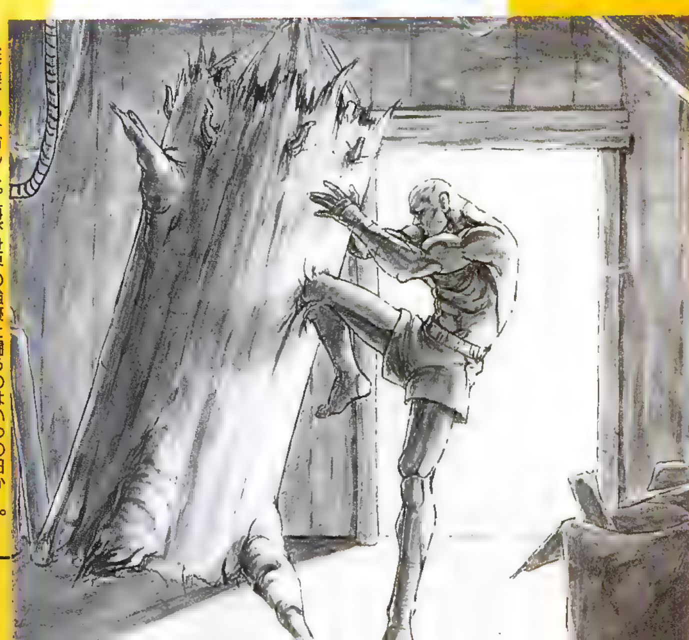
彼はリュウの使った昇龍拳をまねて改良を加えた〝タイガーアッパーカット〟を完成させた。しかし改良といっても高くジャンプするくらいで、ほかは昇龍拳とほとんど変わらない。降りるときも無防備だし、何もここまで…とさえ思える。

彼の必殺技は、この〝タイガーアッパーカット〟のほかに〝タイガーショット〟がある。以前より威力は弱くなったが連発で出せるようになった。

サガットは体が大きいせいか、すべての攻撃が非常に打撃力がある。意外に身も軽く、ピョンピョン跳んだりもする。が、ベガやバルログのそれには遠く及ばない。

果たして彼は、再び世界一の座に返り咲くことができるのだろうか(いや無理だろう)。まあ,彼としても改心(?)して、リュウと再びすがすがしく闘うことが目標らしいからそっとしておいてやろう。

サガットも身のほどをわきまえて、卑屈になったというところであろうか。

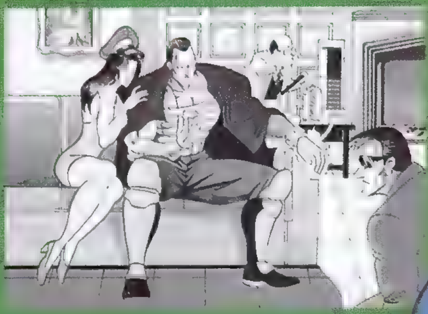


1人修業するサガット。再び世界の強豪と闘うのはいつの日か…。

VEGA



名前　　　：ベガ
生年月日　：？？年4月17日
身長　　　：182cm
体重　　　：80kg
3サイズ　：B129　W85　H91
血液型　　：A型
好きなもの：世界征服
嫌いなもの：弱いもの・無能な部下



「ベガ様、サイコパワーの消耗が激しいようです」「俺もヤキがまわったもんだ」



THE WORLD WARRIOR ベガ

GET LOST, YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

すべてが謎のベールにつつまれた格闘王ベガ。

全身に悪のオーラを身にまとい、立ちふさがる者すべてを地獄の連続技でたたきのめす。平和や正義を憎む拳を受けたものは、完膚(かんぷ)なきまでにたたきのめされ地にはいつくばるだろう。

最強のほまれも高いベガだが、ここのところはすっかり世の人々にバカにされている。特に日本では帝都物語の加○さんというそっくりさんがいるためいじめに拍車がかかっている。○藤さんならまだいいが、あげくの果てには、アゴが山田○子と似ているとか、さんざんないわれよう。格闘王もかたなしである。

必殺技はサイコクラッシャーアタックだ。自由自在にサイコパワーをあやつることのできるベガならではの技だ。

ほかにもサイコパワーのお手、おすわりなど、まさに自由自在にあやつっている。Mr.マリックも真っ青の技師である。ぜひテレビでサイコパワーの芸を見せてもらいたい。

大分メジャーになったとはいえ、まだまだ謎が謎を呼ぶベガの素性だ。日本の女性ファン（それも高齢の）の間でそのプライベートについてのうわさがたえない。まぁ確かにおばさん受けしそうなルックスではあるが。

EPILOGUE～STAFF ROLL

エンディング・コレクション

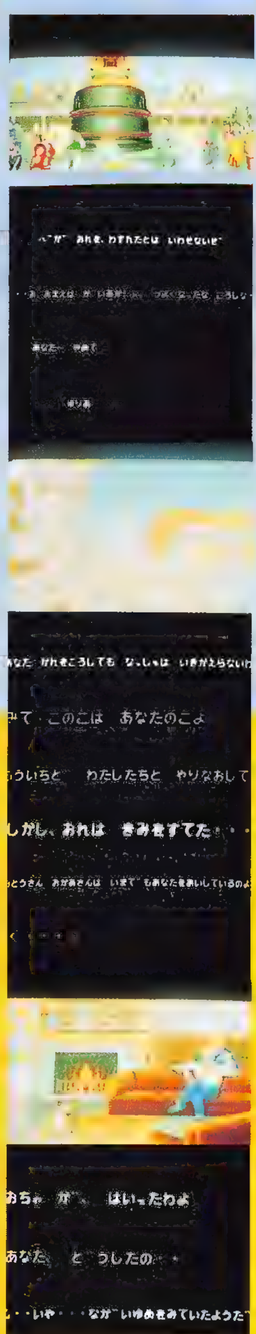
死闘の果てに、君は何を得たのか。祝福か、栄光か。あるいは、勝者(チャンピオン)の空虚か。各キャラクターを待つドラマの行く末を、完全ノーカットでここに再録!!めったに見られない1コイン&ノーミスクリアスタッフロールもあるぞ!!

Ending — BLANKA — じみ～と瞼(マブタ)の母

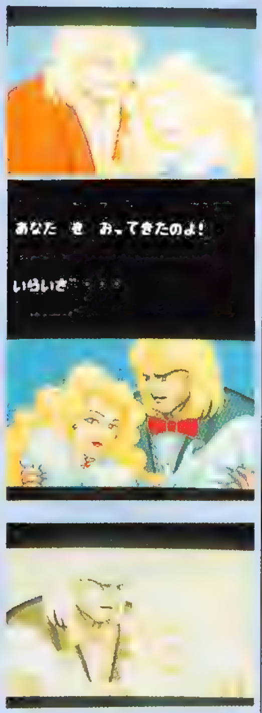


↑母子涙の対面、ああハッピーエンド。親父はどこいった。

Ending — GUILE — 復讐、追想

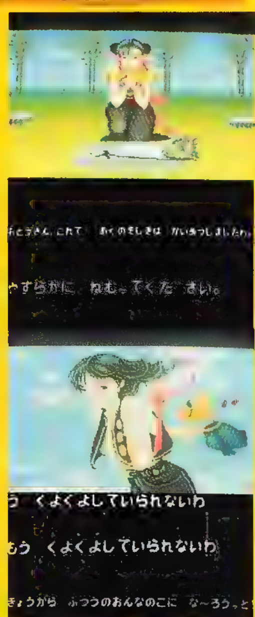


↑報復に生きる男と、男への愛に生きる妻。渋さ一番だ！

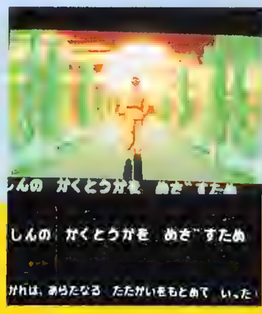


↑なーんかこわいいらいざ。ケンの顔もこわい。ひ～～。

Ending — CHUN-LI — 今日からは…



↑思わずもれるひとこと、「絶対無理だぜ…」。

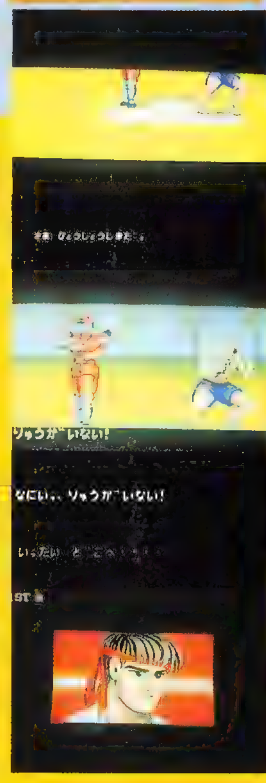


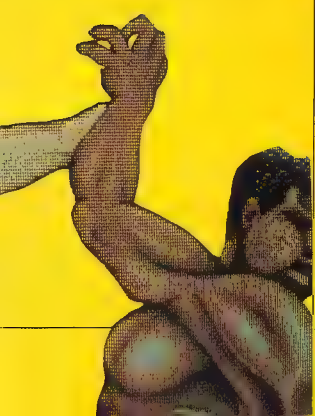
↑最後までやってくれるぜ!!明日からまたホームレスだ!!

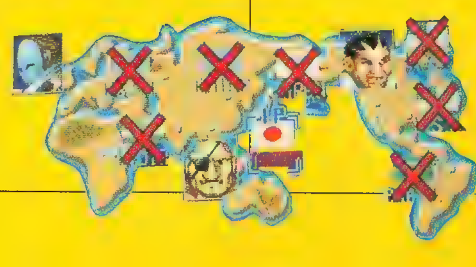
Ending — KEN — 愛は勝つ!



Ending — RYU — 闘士の道

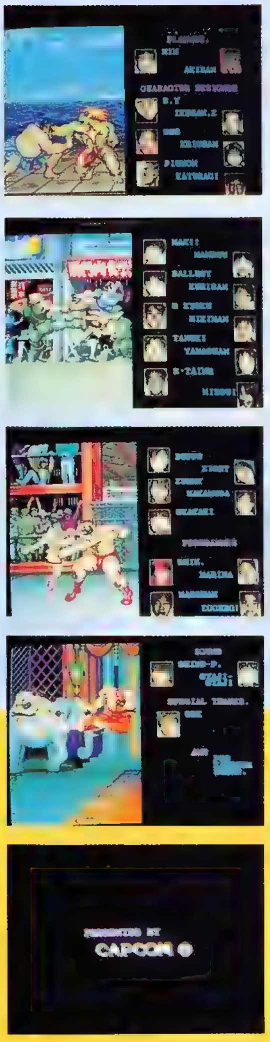






E N D I N G C O

No-missed clear
スタッフの顔写真だ



↑１度も負けずにクリアすると、妙にリアルな顔写真付き。



↑COM vs COMの戦い。毎回ランダムなのでかなり熱い。

Ending — DHALSIM —
印度の我が家



↑唐突なデフォルメに、思わず腰くだけ！ダッタが可愛い。

1 coin clear
カプコン恒例、名場面&スタッフロール

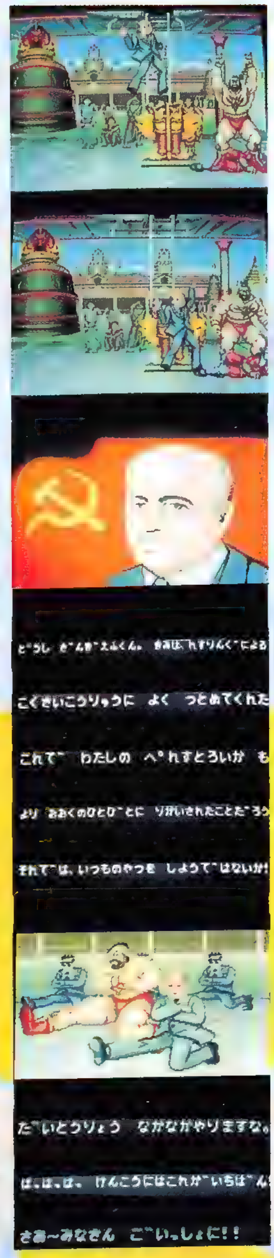


Ending — E.HONDA —
ちゃんこの鬼

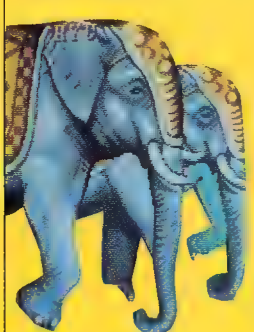


↑いったいベガの立場は!?青いフンドシにも注目。

Ending — ZANGIEF —
激闘ペレストロイカ



↑健康法もむなしく疲れぎみな大統領。回復を祈る!!





ストリートファイターの世界

THE WORLD OF STREET FIGHTER II

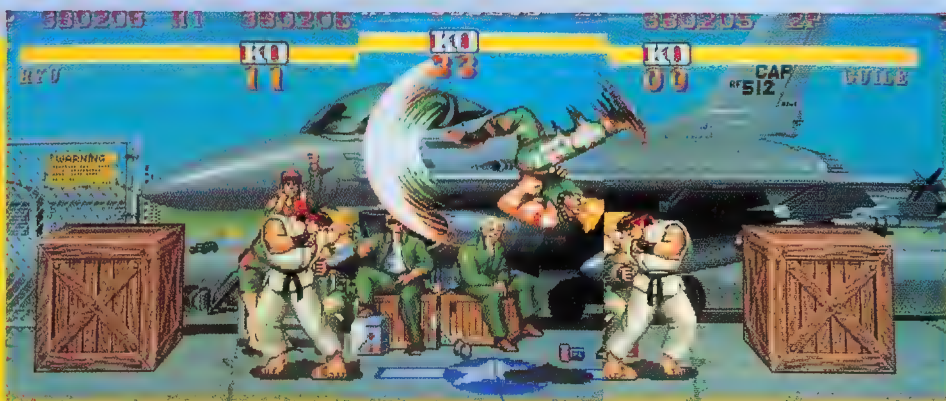
JAPAN

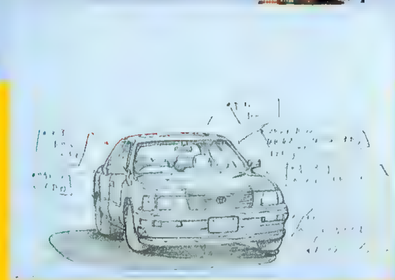




⇧どことも知れぬ城の屋根の上にしつらえられた特設会場で闘う２人。いったいどこの城なのか？MAP上では関西付近のようだが、風林火山ということは武田信玄、彼は城を持たぬことで有名だったはずだけど…。

U.S.A.





⇦F.−16といえば米空軍である。ガイルのソニックブームは当然航空用語のそれからきているのだろう。ねーちゃんのモンキーダンスが見どころだ。

⇩おそらくは関東北部にあると思われるカプコン湯。土俵はあるわチョウチンはさがってるわ、変なスモウはいるわで命が大事なら入らないほうがいいみたい。

JAPAN2





BONUS STAGE 1

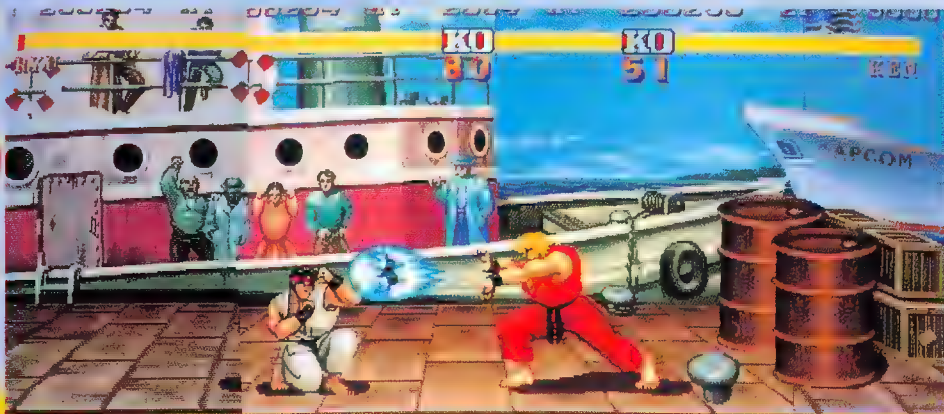
CHINA



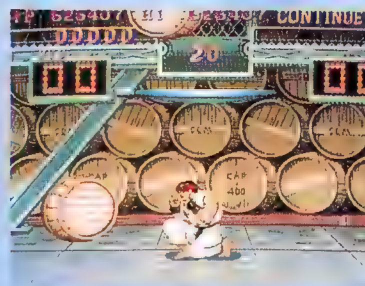


⇧ 妙に印象深い中国面。電柱に「たんつば吐くな」と書いてあるぞ。トリとチャリンコについ目をうばわれる。

U.S.A.2



⇧ 豪華客船カプコン丸の前で。背景に通称「アメリカに亡命してきたゴルビー」が…。



BONUS STAGE 2

BRAZIL



⇧ 右のピラルクがうまそうである。ピクリとも動かない大蛇はハクセイだろうか。操作をミスっても「うしろのフラッシュで目がくらんだ」とごまかせる便利な面だ。

BONUS STAGE 3

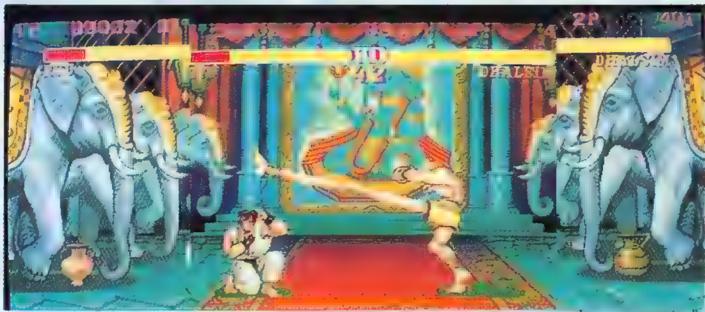


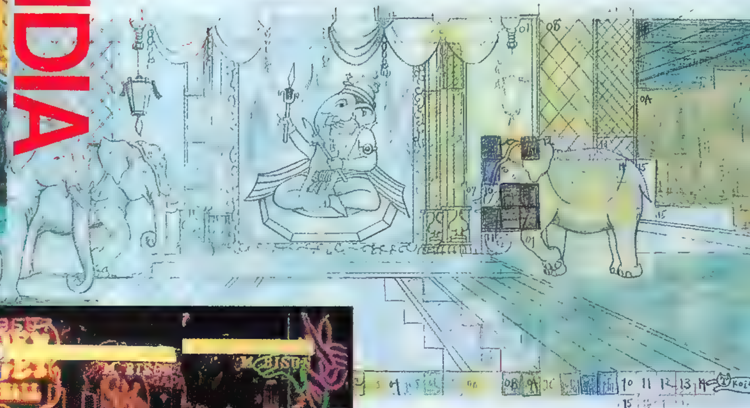
⇩ 酒のむのむ。辞典を持ってる人はロシア語を訳してみよう。

U.S.S.R.



INDIA





⇧パオー面。この象の中にコダルはいるのだろうか。背景の絵は、いったい…。

U.S.A.3

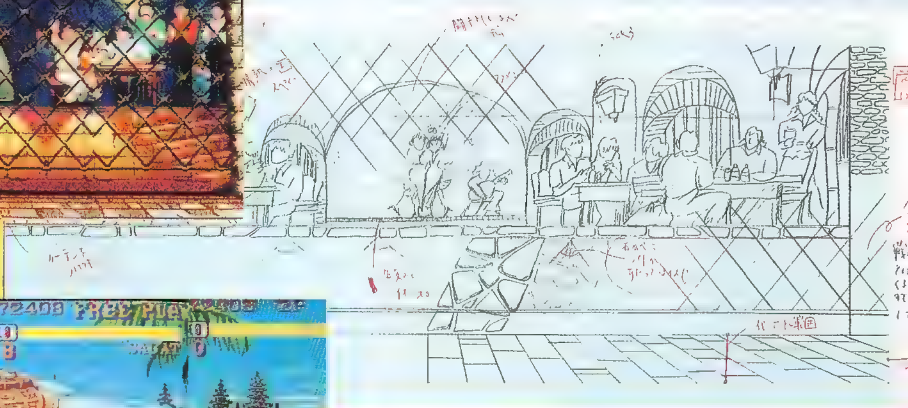


⇦ラスベガスである。右のレゲエのおっさんがこの場をしきっているそうだが、3つの顔が回転しているようにしか見えないのだ。勝っても負けても泣くオヤジはいったい…。

SPAIN

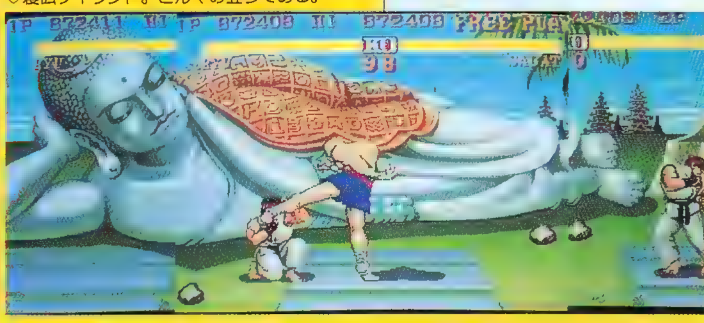


⇦闘牛士も見てるぜ、スペインの秘密クラブ。金網にブランカの電撃を通せばバルログを落とせるのでは、と思ってしまうのは私だけか。



THAILAND

⇩寝仏タイランド。ビルマの竪琴である。



THAILAND2

⇩背景の鐘のようなものは実は鐘ではなく、地面の上の建物なのである。像をこわすと座っていたじじいが立ち上がって1000点だ（ガイル、ケン、リュウ面のカンバンなども同様）。



FORM FOR FIGHTING



闘争能力を全開せよ!!

全キャラクター操作方法&必殺技

男の構えはごく自然で、とても生死を賭けた真剣勝負に臨んでいるようには見えなかった。鼻で笑い、挑戦者が殴りかかった。次の瞬間、男の足がしなやかに伸びて挑戦者の顔を強打する。流れるような連続技がそれに続いていく……。

いかに鍛えられた体も、闘いの基本なくして勝利はありえない。ここでは基本中の基本、各キャラクターの扱い方、技の出し方を徹底的にレクチャーしよう。

RYU&KEN

リュウ・ケン

強いぞ波動昇龍拳

必殺技

●波動拳

対戦においては昇龍拳と並んで多用する技だ。

1人用の場合は敵の体力が少なくなってくるとほとんど減らないので稼ぐ場合に使える。

弱、中、強の違いは飛行スピード。弱が遅く、強が速い。威力はどれも変わらない。

●昇龍拳

上昇中は完全に無敵の昇龍拳はリュウ・ケンにとって必要不可欠な必殺技といえる。

ダメージも大きく、非常に使える技ではあるが、出しにくいのが難点。

応用技として、ガイル、ダルシム、ブランカ、バイソンに対してピヨピヨからピヨピヨにできる（こともある）ジャブ昇龍拳、頭上跳び蹴り昇龍拳や、大ダメージを与えられるアッパー昇龍拳などがある。

弱、中、強での違いは伸び上がる高さ。弱が低く、強が高い。強は落下中のスキが大きく、ほぼ少ししか使わない。

歩きながら波動拳を出すと昇龍拳になってしまうことがままある。

●竜巻旋風脚

竜巻旋風脚は1Pでは使える局面もあるが、基本的に使う機会の少ない技だ。

対戦では敵の意表をついたり、ソニックブームをよけたりする場合に使える。

弱、中、強の違いは移動距離。弱が短く、強が長い。

投げ・つかみ技

●背負い投げ

パンチボタンでの投げ。投げた後のスキや間合いを考えるとこの投げ技が一番使える。

●巴投げ

リュウのキックボタンでの投げ。ダメージは背負い投げと同じ。

●地獄車

ケンのキックボタンでの投げ。ダメージは背負い投げと同じ。見た目が派手。

通常攻撃

リュウ、ケンはキック系が強いのが特徴だ。

弱キックは連射がきき、1発入ればほぼピヨピヨまで持っていける。

中足払いはすべり込むように出るので、思ったよりリーチがある。

強足払いも強い。出るのが早いからだ。戻りが遅いのが欠点なので空振りすると危険。

他には跳び蹴りが使える。下方向に出るため返し技をくらいにくい。

投げの間合いも他のキャラより若干広めで、リュウ・ケンはコンスタントに使えるキャラではあるが、対戦ではガイル、ダルシム、ブランカ、春麗と強敵が多い。

特殊なパターン

波動拳 500



レバーを下、右下、右の順に素早く入力してすぐにいずれかのパンチボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

昇龍拳 1000or300



レバーを右、下、右下の順に素早く入力してすぐにいずれかのパンチボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

竜巻旋風脚 400×α



レバーを下、左下、左の順に素早く入力してすぐにいずれかのキックボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

背負い投げ 1000



敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて、中か強のパンチボタンを押す。空振りを考えると中のほうがいい。

巴投げ 1000



使用キャラリュウで、敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて中か強のキックボタンを押す。

地獄車 1000

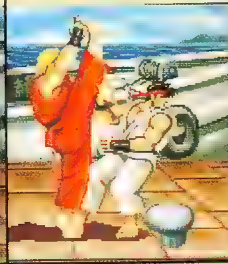
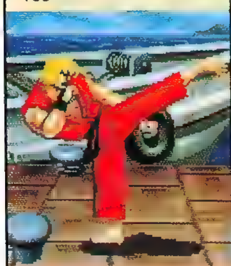
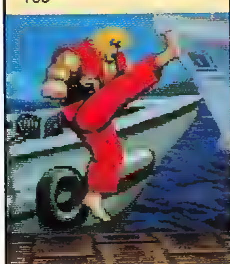


使用キャラケンで、敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて、中か強のキックボタンを押す。



HEY BISON, REMEMBER ME?
ME AND CHARLIE? REMEMBER
CAMBODIA? I REMEMBER GUILE,
YOU'RE NOT THE RUNT YOU
WERE THEN, GO AHEAD KILL
ME QUICKLY.

THE WORL

	弱キック	中キック	強キック	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
直立(敵が近い)	ローキック 100 	ひざ蹴り 400 	ねりちゃぎ 600(500+100) 	ひじ打ち 100 	フック 400 	アッパー 500 
直立(敵が遠い)	ハイキック 100 	ハイキック 300 	回し蹴り 500 	ジャブ 100 	正拳突き 300 	正拳突き 500 
しゃがみ	キック 100 	くるぶしキック 300 	回転足払い 500 	ジャブ 100 	ストレート 300 	突き上げアッパー 300 or 500 
垂直ジャンプ	前蹴り 100 	前蹴り 400 	旋風脚 500 	ジャブ 100 	ストレート 400 	ストレート 300 
斜めジャンプ	ひざ蹴り 100 	跳び横蹴り 500 	跳び横蹴り 500 	ジャブ 100 	ストレート 500 	ストレート 500 

CHUN-LI

春麗

この華麗な舞いを見ろ

必殺技

—百裂キック—

1回で出すキックの回数と速さが弱中強で違う。密着した相手には効くが、斜め上からの攻撃には無防備。

—スピニングバードキック—

これの弱中強の違いは、滞空時間の違い。竜巻旋風脚が一本足で回転するのに対して、SBKは2本で回転するので、多く当たっているように見えるが、SBKは片足が当たると自動的に次の足は空振りするから結局同じ。

—踏みつけ—

画面端以外で使うと、相手を跳びこすが、画面端で使うとバックジャンプするように元の位置に戻る。

後者のほうが相手の方向を向いているので使える。また、落下するときに重なって使うと連続して2回入る。踏んだ直後に再度攻撃もできる。

投げ技

—投げ—

足が速く、投げやすいために投げの間合いの範囲は狭い。コンピューター戦は小技と組み合わせて使うと威力絶大。

—空中投げ—

地上での投げより範囲は広い。これにより、相手を吸い込むように投げることができる。

パンチ技

—ひじ打ち—

投げはめ（55P参照）で多用する。主にガードさせるのが目的。

—張り手—

…使えない。CPUの春麗のような連射張り手ができればね…。

—拳突き—

これも投げはめで使う。また、投げないで拳突きだけで押していく（相手は拳突きの次は投げにくると思ってガードを解いていることが多い）という奇襲戦法も効く。

—掌底—

手を突き出している時間が異常に長い。ガードされると、間合いがかなり離れることも覚えておこう。

—貫き手—

対戦のとき、相手を画面端まで追いつめ、絶妙な間合い（相手に投げられず、自分の攻撃が当てられる間合い＋α）で貫き手ばかりで相手の攻撃を封じ、ときどきしゃがみ中キックや投げなどをまぜて攻撃するという、一種のはめ技のような戦法もできる。

キック技

—上段回し蹴り—

主に、跳んできた相手を返すのに使う。ただし、外れた場合、足の振りが大きいので悲惨である。

—すり蹴り—

コンピューター戦では、投げはめに使う。対戦のときはすり蹴り→投げに使う。あとはフェイントにすり蹴りを使い、足払いを入れたりするときに使う。

—足払い—

主に対戦で使用。一気に2度入れると星が出やすい。

逆に、対戦で春麗を相手にするときは、この技に注意しなければならない。

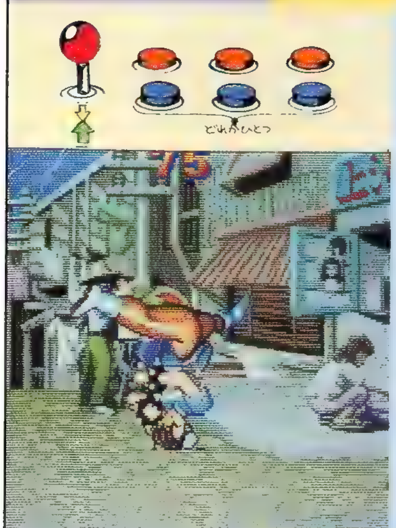
—元キック—

この技で「まず転ばせて…」というのが多い。対戦では、前出のすり蹴り→足払い→元キック（or投げ）というのが一連のパターンだ。ただ、強キックの類に入るので、隙が出来やすく、キックを出すまでに、相手にしゃがみ弱パンチで返されることもある。読まれていると非常にまずい。

—回転蹴り（かかと落とし）—

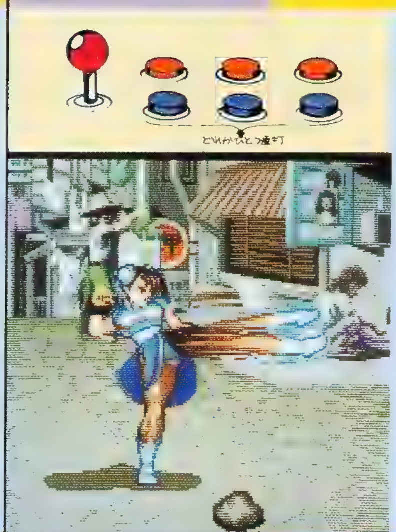
垂直ジャンプの上昇中に行うと蹴り上げ、下降中だと、かかと落とし。かかと落としのほうは2タイプある（コンピューター攻略のページ参照）。主に、四天王の後半3人に多用する。

回転的鶴脚蹴(スピニングバードキック) 500×α



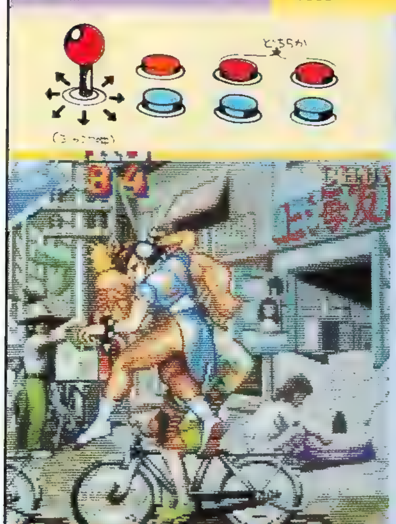
レバーをしばらく下に入れた後、レバー上と同時にキックボタンを押す（弱、中、強どのボタンでも可）。

百裂脚(百裂キック) 500×α



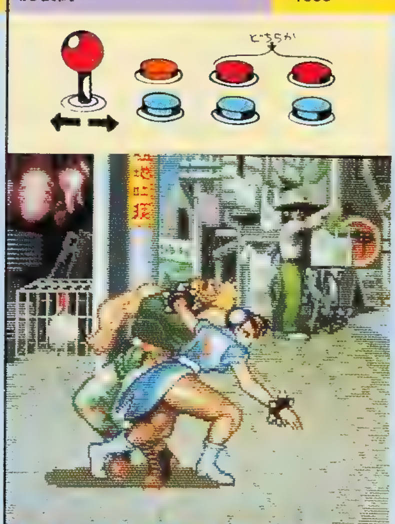
弱、中、強いずれかのボタンを連打する（同一ボタンでなくてもいい。例：弱→弱→中→強）。

龍星落 1000



空中で一定の間合いに入り、レバーを上以外の任意の方向に入れて中か強パンチ。

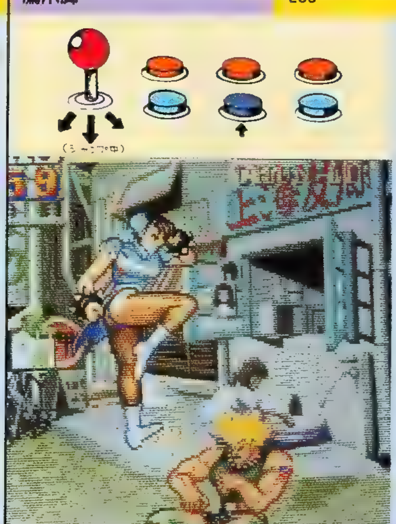
虎襲倒 1000



相手に一定の間合い以上近づき、レバーを右か左に入れて中か強パンチを押す。

鷹爪脚 200

特殊なパターン

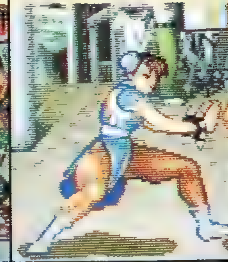
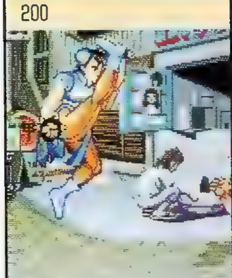
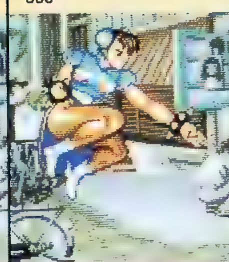
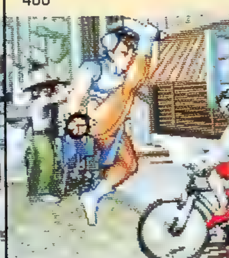


ジャンプ中に、レバーを下に入れて中キックボタンを押す（一度当てたら再度踏みつけることもできる）。



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

THE WORL

	弱キック	中キック	強キック	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
直立(敵が近い)	膝打 200 	金的蹴 300 	上段蹴 400 	肘打 200 	顎狙突拳 300 	発勁 400 
直立(敵が遠い)	中段蹴 100 	上段蹴 200 	後周脚 300 	平掌打 100 	追突拳 200 	開脚突拳(オーラパンチ) 300 
しゃがみ	前掃腿 100 	低蹴打 200 	元伝暗殺蹴(元キック) 300 	毒蛇突 100 	毒蛇突 200 	毒蛇突 300 
垂直ジャンプ	鶴脚打 200 	鶴脚打 300 	夏塩蹴 400 	落掌打 200 	落掌打 300 	落掌打 400 
斜めジャンプ	飛翔脚 100 	飛翔脚 200 	二起脚 400 	鶴嘴拳 100 	鶴嘴拳 200 	鶴嘴拳 400 

GUILE

ガイル

さすが外国人 リーチが長いぞ

必殺技

○ソニックブーム（神嵐風）
　ソニックブームの強味は何をおいてもスキができないところだろう。ただしリュウ・ケンの竜巻旋風脚はすり抜けてしまうので注意が必要だ。対戦においてはソニックブームは不可欠といえる。
　弱、中、強の違いはスピード。弱が遅く、強が速い。しかし、弱のソニックブームを出しても中や強が出てしまうときがある。理由は定かではない。威力はどれも同じ。

○サマーソルトキック
　ガイルの最大の武器がこのサマーソルトだ。溜めが必要ではあるが、自然な形で溜められるので出したい時に出せる場合が多い。しかも完全ではないが無敵に近いので、ほとんどの攻撃を返せてしまう。そのうえ必殺技扱いなのでダメージも半端じゃない。ゲージの半分が一気に減ったという例もある。とにかく汚いまでに使える必殺技、それがサマーソルトキックだ。

投げ・つかみ技

○ジュードースルー
　中投げといったほうがわかりがいいだろう。失敗しても中パンチを空振りするだけなので大投げ（ドラゴンスープレックス）よりも完全と言える。

○ドラゴンスープレックス
　大投げ。ソニック投げはめをするときはこちらのほうがやりやすい。

○フライングメイヤー
　パンチの空中投げ。

○フライング　バスタードロップ
　キックの空中投げ。空中投げは減りが大きい。狙えるようなら狙ってみよう。

その他

○ニーパット
　出すつもりがないけど勝手に出てしまいがちな技。はっきり言って使えない。

○リバーススピンキック
　逆さ蹴りは下段に判定がないのに上段、下段共に攻撃できるという得な技。ソニックブーム追いかけのバリエーションに組み込んだり、あるいは近づいていきなり出したりすると意表をつける。

通常攻撃

　最も使用頻度の高いのが中足払い。1Pなら中キックボタンだけでクリアできるといっても過言ではない。敵が近いときに立って出る蹴り上げも強く、タイミングさえ間違えなければほとんどの技を返せる。
　小パンチも連打が速いうえにリーチが長いのでピヨピヨからピヨピヨにできる。
　ガイルはあまりに強過ぎる感がある。間違いなく最強のキャラだ。

特殊なパターン

ソニックブーム

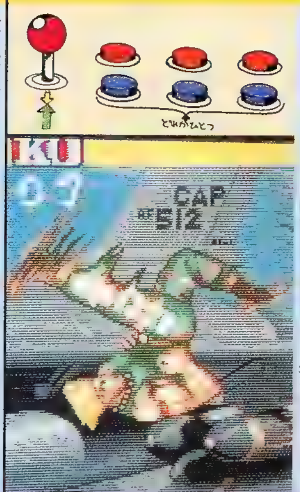
500



レバーを左の要素方向に少し引き、ニュートラルを通してレバー右上もしくは右と同時にパンチボタンを押す。

サマーソルトキック

1000



レバーを下の要素方向に少し引き、ニュートラルを通して上の要素方向に入れると同時にキックボタンを押す。

ジュードースルー

1000



敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて中パンチを押す。レバー方向は投げる方向と一致する。

ドラゴンスープレックス

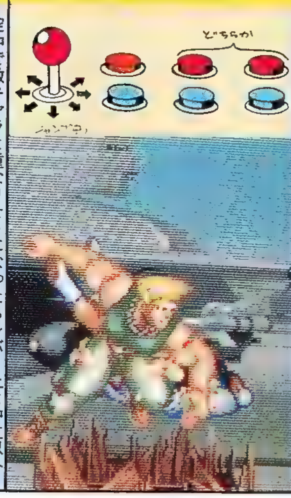
1000



敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて強パンチを押す。レバーの方向は投げる方向と一致する。

フライングメイヤー

通常1500　着地寸前2000



空中で敵キャラと重なりそうになったらレバー上と中立以外の7方向のいずれかに入れて中パンチか強パンチを押す。

フライングバスタードロップ

1500



空中で敵キャラと重なりそうになったらレバー上と中立以外の7方向のいずれかに入れて中キックか大キックを押す。

ニーパット

400



敵が近くにいるときにレバーを左右のどちらかに入れて中キックを押す。あまりにも使えない。

リバーススピンキック

500



敵が近くにいるときにレバーを左右どちらかに入れて大キックを押す。タルのボーナス面で間違って出やすい。



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

THE WORL

	弱キック	中キック	強キック	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
直立(敵が近い)	ムエタイキック 100	スラストキック 400	トラースキック 500	ジャブ 100	フック 400	ボディアッパーカット 500
直立(敵が遠い)	ムエタイキック 100	ローリングソバット 300	ラウンドハウスキック 500	ストレート 100	トルネーディーアッパー 300	スピニングバックナックル 500
しゃがみ	キック 100	スライドキック 300	ドラゴンスイープ 500	ジャブ 100	ジャブ 300	リフトアッパー 500
垂直ジャンプ	ジャンプヒールキック 100	ジャンプヒールキック 400	ジャンプサイドキック 500	ジャンプパンチ 100	ジャンプパンチ 400	ジャンプパンチ 500
斜めジャンプ	ジャンピングニーアタック 100	ガイルキック 300	ジャンピングサイドキック 500	ジャンプチョップ 100	ジャンプチョップ 300	ジャンプチョップ 500

DALSIM

ダルシム

他のキャラと一線を画すインド人だ。

通常攻撃

ダルシム最大の特徴は伸びる手足にある。しかし攻撃力、防御力は弱く、ちょっと連続でダメージを受けるとすぐピヨってしまう痛がり屋さんだ。

伸びた手足に攻撃をくらってしまうのもダルシムの弱点といえるだろう。特に昇龍拳、サマーソルト、のっかり（春麗）などは要注意だ。

他には足払いがなく（正確にはあるが）、すべてスライディングになったり、ジャンプが妙にふわあっとしていたりする。本当に変なキャラだ。

必殺技

○ヨガファイアー

ほぼ波動拳と同じと見てよい。違うのは、これをくらうと燃えて倒れてしまうということと、出るまでに少し時間がかかるということだ。その代わりに、出てからのスキは小さい。

対戦での使用頻度が高く、敵との間合いが離れたときや、敵が倒れたところに撃つのが基本だ。ヨガ投げにも使う（対戦のページ参照）。

弱、中、強で違うのはスピード。弱が遅く、強が速い。威力は同じだ。

○ヨガフレイム

1Pの稼ぎにおいて多用する技。対戦だと敵が跳び込むのを見越して使ったり、ピヨったときぐらいしか使えない。敵がピヨったら中スラで近づいて使うとよい（中スラは歩くより速い）。

ヨガフレイムは攻撃力の差が激しく、投げの2倍近く減るときもあれば、ほとんど減らないときもある。

ガードの状態からヨガファイアーを撃つとフレイムになってしまうことが非常によくあるので注意しよう。

弱、中、強での違いは出ている時間。弱が短く、強が長い。威力は同じ。

投げ・つかみ技

○首投げ

ダルシムの投げは強い。なぜか？…それは間合いが広いからだ。他のキャラの2倍はある。これにかなうのはザンギのスクリューパイルぐらいだろう。

半面、ダメージは少なめ。点も低い。

しかしこの間合いの広さは明らかに有利だ。

○せっかん

投げの要領で中パンチを押すとせっかんになる。

投げより減らないことのほうが多いが、せっかんはめ（対戦見てね）にすぐ持っていけるので、投げるかつかむかは迷いどころだ。

ドリルアタック

○ドリル頭突き

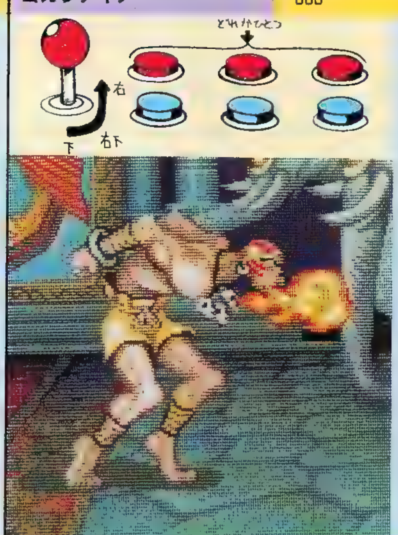
頭から突っこむ。角度が緩やか。

○ドリルキック

足から突っ込む。頭突き、キックともに投げに持っていったり、つかみにつなげる。

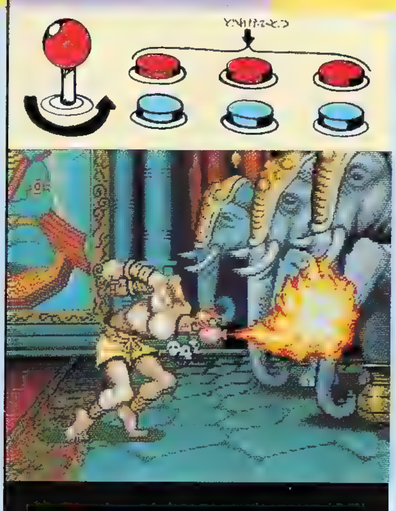
特殊なパターン

ヨガファイアー　500



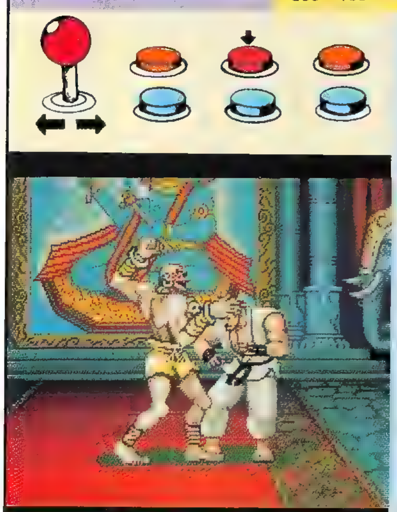
レバーを素早く下→右下→右と入れてどれかのパンチボタン（敵が右）。敵が左のときは下→左下→左と入れる。

ヨガフレイム　1000



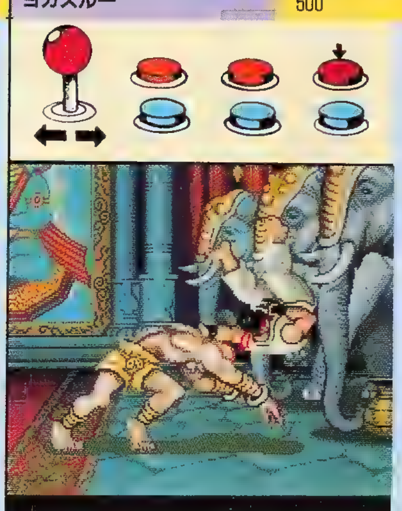
レバーを素早く左→左下→下→右下→右と入れてどれかのパンチボタン。敵が左のときは左右対称に入れる。

ヨガスマッシュ　500＋100×α



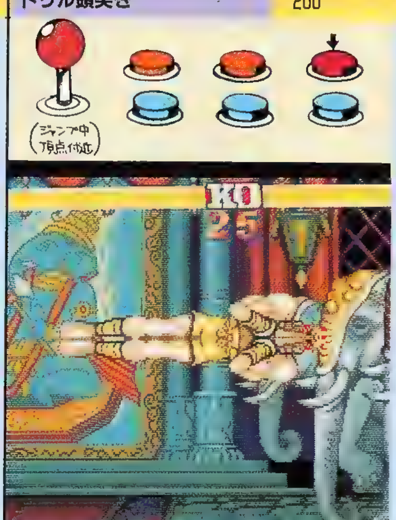
敵に近い位置でレバーを左右どちらかに入れて中パンチを押す。何回か殴ると離れる。間合いはかなり広い。

ヨガスルー　500



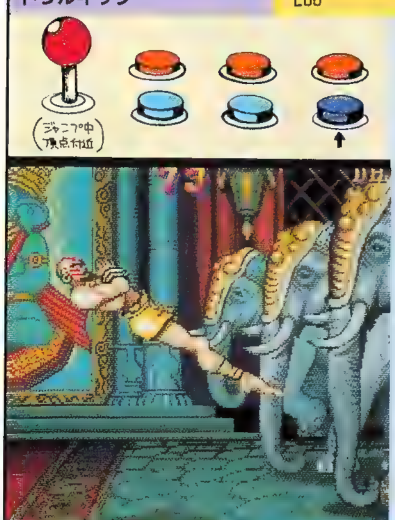
敵に近い位置でレバーを左右どちらかに入れて大パンチを押す。他のキャラより間合いが広く、遠くへ放り投げる。

ドリル頭突き　200



垂直ジャンプもしくは斜めジャンプの最頂点で強パンチを押す。タイミングはそんなにシビアではない。

ドリルキック　200



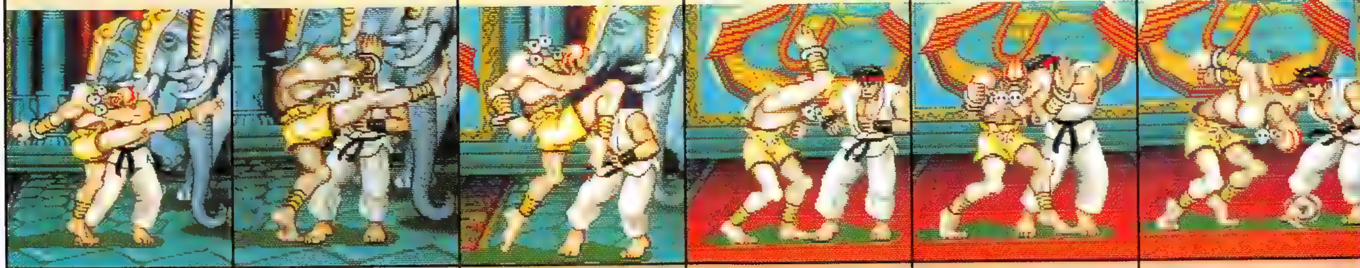
垂直ジャンプもしくは斜めジャンプの最頂点で強キックを押す。ドリル頭突きより角度が急。他は同じ。

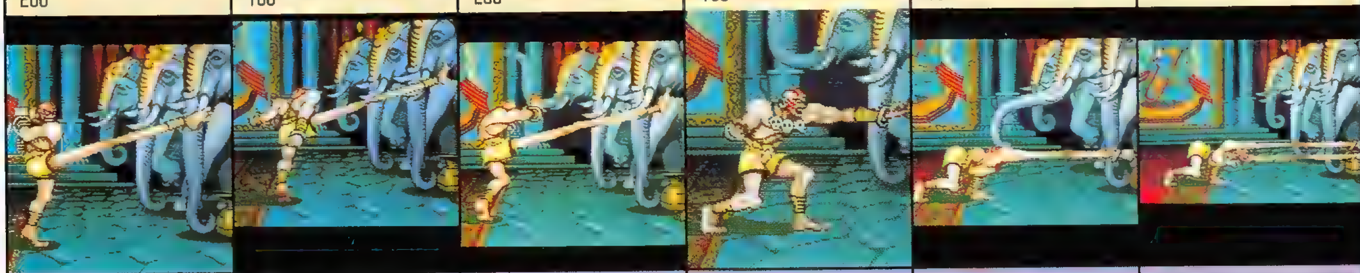


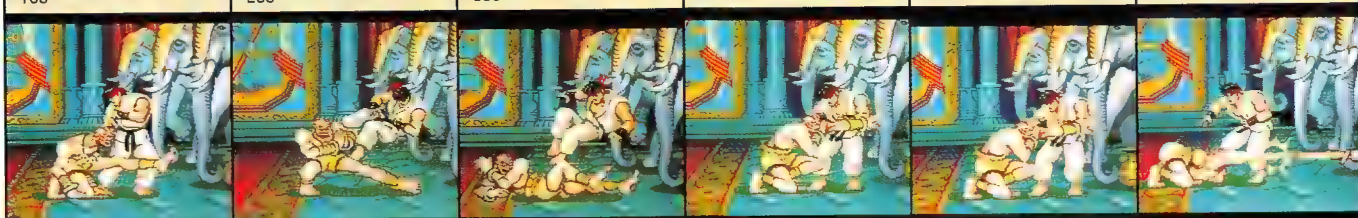
HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

THE WORL

	弱キック	中キック	強キック	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
直立（敵が近い）	キック 100	合掌キック 100	ジャンピングニーキック 300	手刀チョップ 100	手刀アッパー 200	ダブルヘッドバッド 600（300＋300）
直立（敵が遠い）	ズームハイキック 200	ズームハイキック 100	ズームハイキック 200	手刀水平チョップ 100	ズームパンチ 100	ダブルズームパンチ 200
しゃがみ（敵が近い）	ヨガキック 100	スラストキック 200	スライディング 300	ジャブ 100	ジャブ 200	しゃがみズームパンチ 300
しゃがみ（敵が遠い）	スライディング 100	スライディング 100	スライディング 300	しゃがみズームパンチ 100	しゃがみズームパンチ 100	しゃがみズームパンチ 300
ジャンプ	ジャンプズーム前蹴り 100	ジャンプズーム前蹴り 200	ジャンプズームハイキック 400	ジャンプズームパンチ 100	ジャンプズームパンチ 200	ジャンプズームパンチ 400











THE WORL

BLANKA

ブランカ

ひっかき噛みつき何でもあり ビビビとシャラララに敵はない

必殺技

○ローリングアタック

1Pではまず使わない。一方対戦においてはこの技の使い方が重要になってくる。ガードの状態で溜められるのが大きい。これをきめたときの喜びはブランカ使いならば誰しも知るところであろう。

弱、中、強の違いはスピード。弱は笑える。コンピューターもたま～に弱のローリングをしてくる。

○サンダースパーク

ローリングアタックとは逆に、1P（稼ぎ）だと多用し、対戦ではほとんど使用しない技。

成功すればかなりのダメージを与えることができる。パンチボタン連射で出すわけだが、強の電撃を連射装置なしで出せる者はそうはいないだろう。しかし、弱と強を同時に連射すれば出すことができる。

弱、中、強の違いは出ている時間。弱が長く、強が短い。中はその中間。攻撃力はランダム性が強いが、やはり強が一番強いようだ。

投げ、つかみ技

ブランカに投げ技はない。つかみ系統としては噛みつき（ワイルドファング）がある。強いとはいえないがこれがなかったらブランカは対戦でも完全な投げはめの的となってしまうので、噛みつきの存在意義は大きい。

対戦では絶対必須。

その他

特殊な技としては、頭突き（ロッククラッシュ）がある。ピヨった敵に対して使える。中の攻撃が2回入るだけなのだが、ブランカの攻撃力はかなり強いので、他のキャラの投げぐらいは減らすことができる。

通常攻撃

ブランカの特徴は攻撃力の強さ、移動の遅さ、ジャンプの速さだろう。ダルシムを除けばリーチも一番長い。

この中で欠点といえるのが移動の遅さだ。ジャンプが速いのも困るときがある。弱の波動拳を垂直ジャンプでよけるのはかなり辛い。

だが、うまく跳び越せば波動拳を見てからでも敵のガードが間に合わないときもある。

他の技では中足払いやのび～るパンチが強い。中足払いは近距離ならばあまり負けない。のび～るパンチはその名の通りのびる（感じがする）し、しゃがんで上段を攻撃できる。ただ足元が弱くなるので敵の足払いに注意しよう。

使えない技は2回転大パンチ。意図的に出すべき局面はまずなく、かみつきが失敗して出てしまうのだ。出てしまったら涙を飲んであきらめよう。他に垂直大パンチも射程が短くあまり使えない。飲ちゃんキックのほうがはるかにいい。

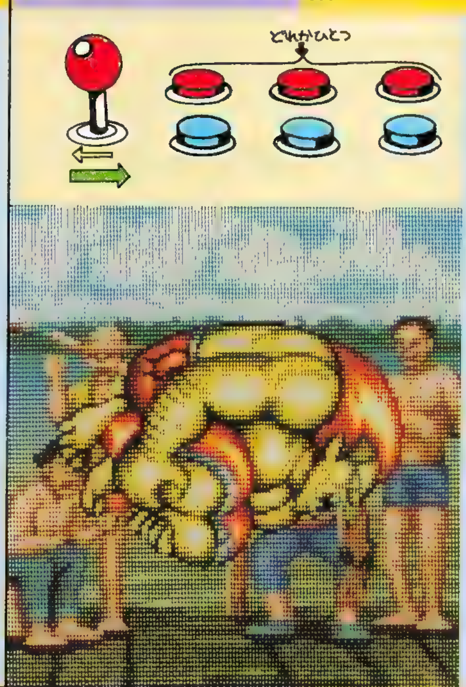
特殊なパターン

サンダースパーク 弱500 中1000 強1000or1500



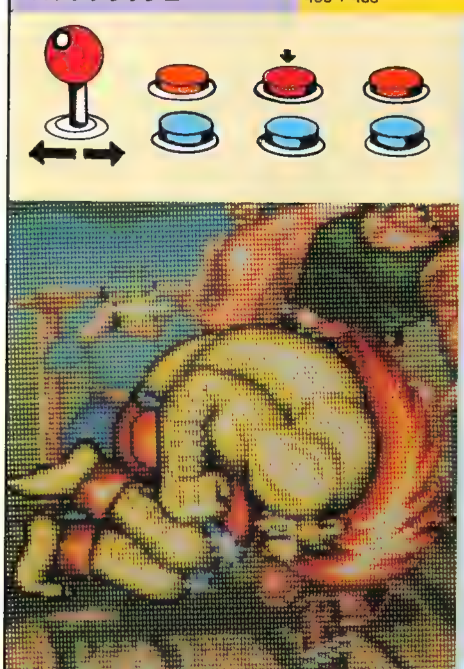
いずれのパンチボタンの連射でサンダースパークが出る。強は1000点と1500点が交互に入る。

ローリングアタック 500



レバーを左上、左、左下のいずれかに引いて、右もしくは右下に入れると同時にどれかのパンチボタン（敵が右）。

ロッククラッシュ 400+400



敵に近い位置でレバーを左右どちらかに入れて中パンチを押す。2回1組で、1発目が入れば2発目も必ず入る。

ワイルドファング 400+100×α

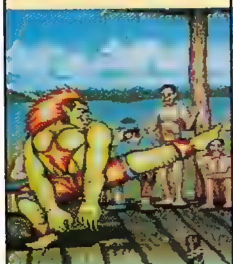
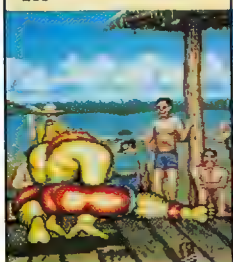
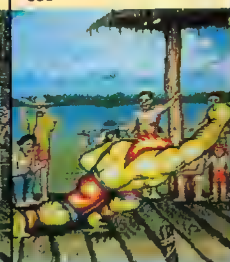
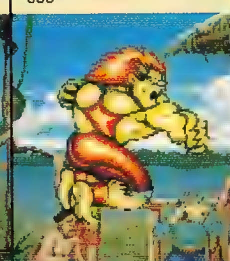
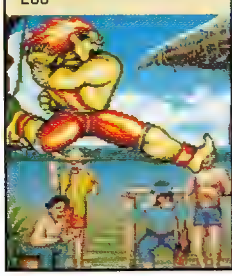


敵に近い位置でレバーを左右どちらかに入れて強パンチを押す。何回か噛むと離れる。連射すれば早く多く噛む。



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

THE WORL

	弱キック	中キック	強キック	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
直立(敵が近い)	ニーボンバー 300 	ダブルニーボンバー 800(400+400) 	ビーストテイル 500 	ビーストチョップ 300 	ビーストチョップ 400 	(双転爪)ローリングネイル 1000(500+500) 
直立(敵が遠い)	ビーストキック 200 	ビーストハイキック 400 	ワイルドダンス 500 	ベアアタック 200 	ワイルドネイル 400 	ブラッディライン 500 
しゃがみ	ビーストステップ 200 	ビーストステップ 400 	ビーストテイル 500 	キャットクロー 200 	ベアクロー 400 	スネークアッパー 500 
垂直ジャンプ	ワイルドヒール 300 	ワイルドヒール 400 	サバイバルキック 500 	フィストドロップ 300 	フィストドロップ 400 	ブッシュバスター 500 
斜めジャンプ	ワイルドヒール 200 	ワイルドヒール 400 	サバイバルキック 500 	フィストドロップ 300 	フィストドロップ 400 	サバイバルクロー 500 

E.HONDA

E.本田

スモウレスラー恐るべし 赤フン一丁で世界一周

必殺技

●スーパー頭突き

あまり使えない。対戦においても技が出るまでのアクションが大きいのでむやみに使うのは危険。

弱、中、強での違いはスピード。弱が遅く、強が速い。またサガットの下のタイガーショットは強だとすり抜けるので、当たり判定にも違いがあるようだ。

なお至近距離だと2発入る。

●百裂張り手

敵を追いつめたときに威力を発揮する。ガードの上からガリガリ敵の体力を減らすのだ。弱、中、強の違いは早さ。弱は出やすいが遅く、強は出にくいが早い。ブランカの電撃、春麗の百裂キック同様、強の百裂張り手は相当に連射が速くなければ出ない。

投げ・つかみ技

●俵投げ

体重が乗っているせいか、他のキャラの投げよりダメージが大きい。投げた後跳び込んで着地と同時に百裂、というのが常套（じょうとう）手段だ。

●さば折り

敵をだきかかえて筋骨をしめ上げるこの技は、実はかなり攻撃力がある。対戦ならば投げをせずに、さば折り、もしくは後出の折檻（せっかん）蹴りを使ってもいい。1Pでは意図的にかけることはあまりない技だ。くれぐれも春麗にかけて喜んだりしないように（かまわんけど）。

●ひざ蹴り

ほとんどお目にかからない技だ。2段攻撃のため減りは大きいが、それでもやはり投げたほうがいいのは言うまでもない。

●折檻蹴り

基本的にはさば折りと同じ。見た目が違うだけである。もしかしたら間合いが少し違うかもしれない。

通常攻撃

とにかく跳び蹴りが強い。時にはリュウ・ケンの投げ以上に減る場合もある。

跳び蹴りに限らず、E・本田の攻撃力は全般的に超強力だ。おそらく8人のうちで最強だろう。

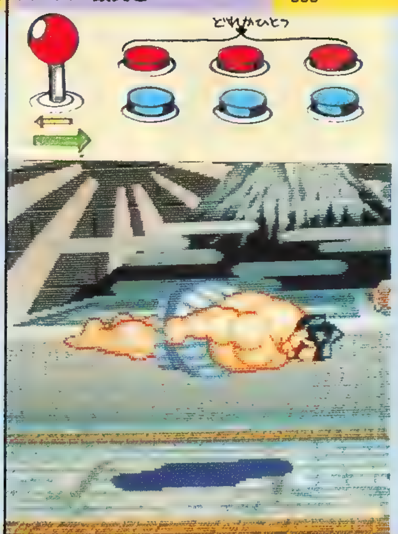
他にヒッププレス（百貫落とし）やボディプレス（フライング相撲プレス）は投げにつなぐ場合に使える。しかし、敵がくらうと投げ返されることが多いので、多用する技ではない。

あと対戦でかなり使えるのが払い蹴りだ。敵と少し離れた位置で、立ってキックボタン（どれでもいい）を押す。弱、中、強すべて当たれば敵は倒れてしまうし、振りが早い上に立ったまま下段攻撃をするという実に有効な技である。

しゃがみの小、中パンチも使える。ダルシムの攻撃のほとんどや春麗の元伝暗殺蹴りなど意外なものまで返せるぞ。

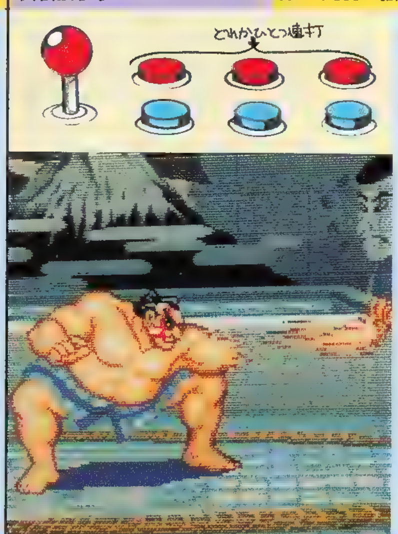
特殊なパターン

スーパー頭突き 500



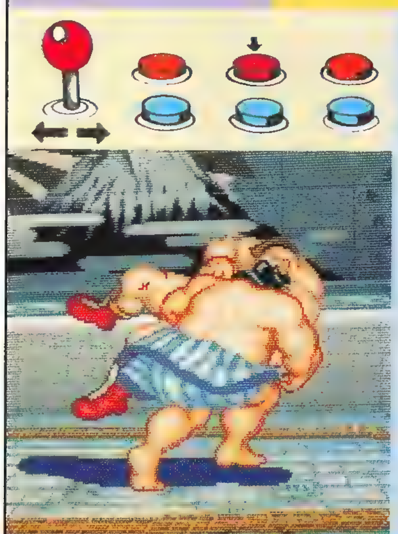
レバーを左上、左、左下のいずれかに少し引いて、ニュートラルを経由して右もしくは右上に入れると同時にパンチ。

百裂張り手 弱・中500 強・1000



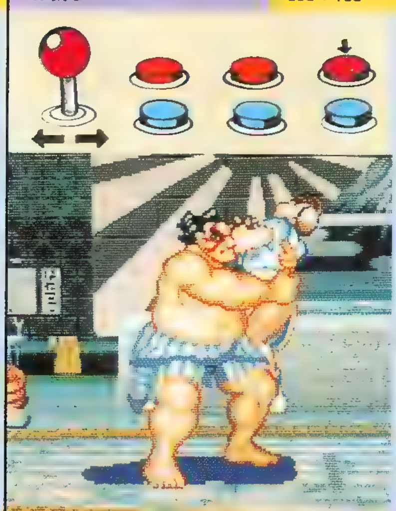
いずれかのパンチボタンを連射する。弱は出やすいが遅く、長い時間出て、強は出にくいが早く、出る時間は短い。

俵投げ 1000



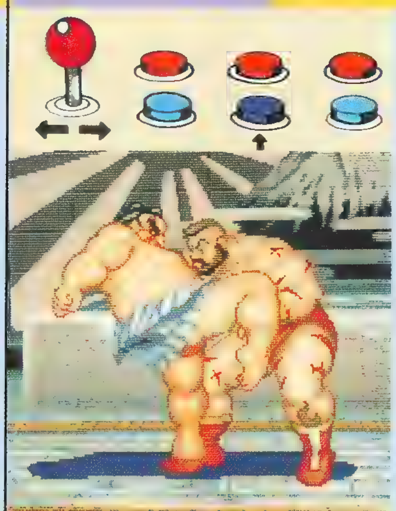
敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて中パンチを押す。レバー方向は敵を投げる方向と同一である。

さば折り 500＋100×α



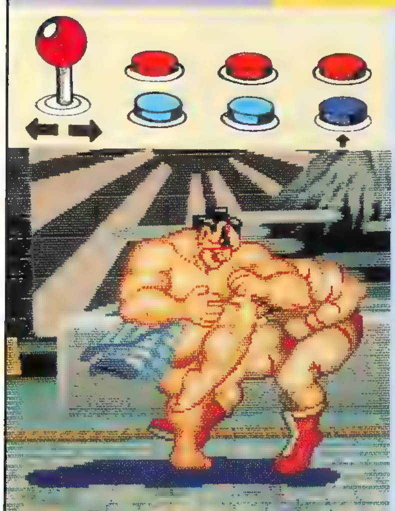
敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて強パンチを押す。何回かしめ上げると離れる。連射すれば早く多くしめる。

ひざ蹴り 500＋500



敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて中キックを押す。至近距離で1発目が入れば2発目も必ず入る。

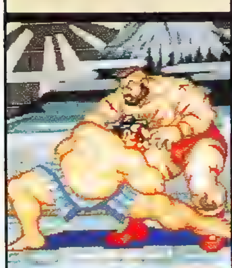
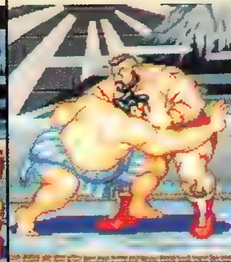
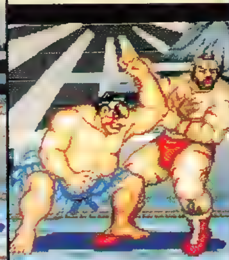
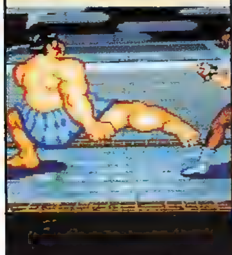
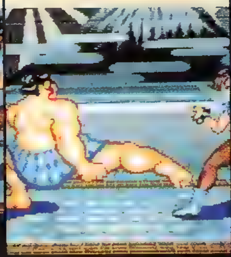
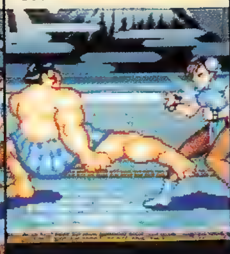
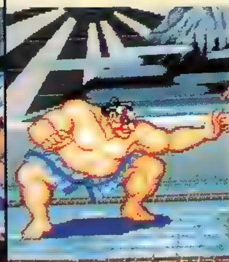
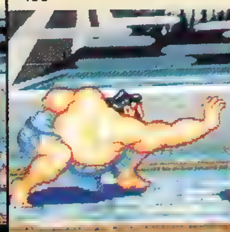
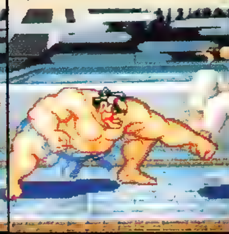
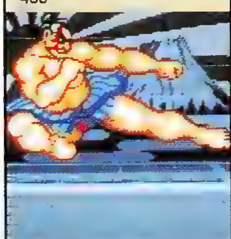
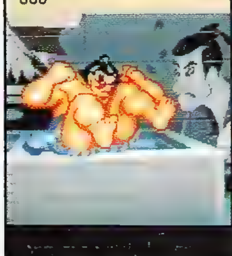
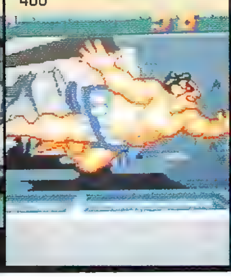
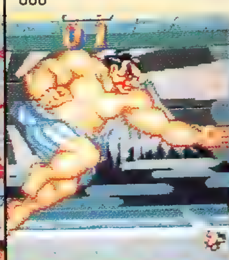
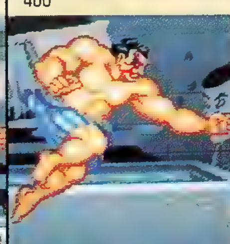
折檻蹴り 500＋100×α



敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて強パンチを押す。グラフィックは違うが詳細はさば折りとほとんど同じ。



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

弱キック	中キック	強キック	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	
向こうずねキック 	向こうずねキック 400 	丸太蹴り 900(500+400) 	張り手 300 	つっ張り 400 	ごっつぁんチョップ 500 	直立(敵が近い)
払い蹴り 200 	払い蹴り 400 	払い蹴り 500 	張り手 300 	つっ張り 400 	ごっつぁんチョップ 500 	直立(敵が遠い)
四股蹴り 200 	四股蹴り 800(400+400) 	土俵払い 500 	しゃがみ張り手 200 	しゃがみつっ張り 400 	出足払い 500 	しゃがみ
跳び丸太蹴り 400 	跳び丸太蹴り 500 	跳び丸太蹴り 500 	ジャンプチョップ 300 	ジャンプチョップ 400 	ジャンピング張り手 500 	垂直ジャンプ
百貫落とし 300 	フライングスモウプレス 400 	跳び丸太蹴り 500 	ジャンプチョップ 300 	ジャンプチョップ 400 	ジャンプ張り手 500 	斜めジャンプ

ZANGIEF

ザンギエフ

すべての技を使えるか？

必殺技

●ダブルラリアット

本田のスーパー頭突きを返すとき、対バイソン、ボーナス面くらいしか使えない。

●スクリューパイルドライバー

ザンギの魅力の根源。吸い込みは凄まじい。

投げ・つかみ技

●パイルドライバー
●ブレーンバスター
●ジャーマンスープレックス
●サンダーファイアーパワーボム
●デッドリードライブ
●レッグスルー

この中で使えるのはパイルドライバーだ。しゃがみ投げ（最後の2つ）も使えるが点が低い。

●アイアンクロー
●かみつき
●ストマッククロー

つかみ技は使おうとしてではなく勝手になってしまうことが多い。投げよりも遠い間合いだとつかみになってしまいがちだ。

その他

●ヘッドバッド

バルログにしか使わない。以上。

●フライングボディーアタック

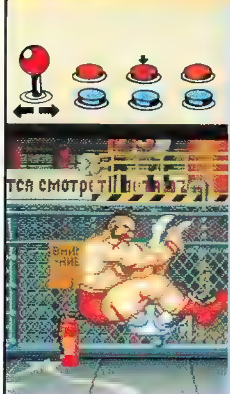
スクリューはめがある今となっては特に重要な技でもない。が、対戦ではボディープレス小足払いスクリューというのがある。跳びひざスクリューよりもやりやすいので、一度試してみましょう。

通常攻撃

特にコレ！というのはないが、跳びパンチ、小チョップ、地獄突きなどが割合使われる技だ。ザンギを使うには忍耐が必要だ。

パイルドライバー

1000



敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて中パンチを押す。最も使える投げだ。

スクリューパイルドライバー

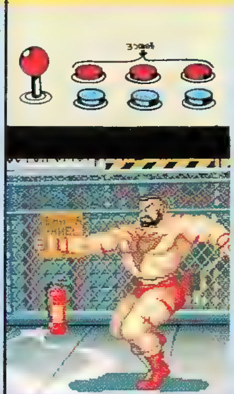
2000



レバーをぐるっと回してパンチボタンを押す。弱が出やすいが失敗すると怖いので中がいい。

ダブルラリアット

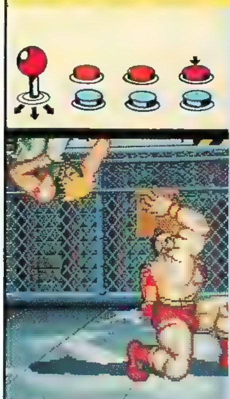
500×α



立った状態で弱、中、強のパンチボタン3つを同時に押す。ボーナス面も含めれば3発入る。

レッグスルー

500



敵の近くでレバーを下の要素方向に入れて強パンチを押す。別名ちゃぶ台返し。

デッドリードライブ

500



敵の近くでレバーを下の要素方向に入れて中パンチを押す。別名たたきつけ。

サンダーファイアーパワーボム

1000



敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて強キックを押す。パイルドライバーの代わりに使える。

ジャーマンスープレックス

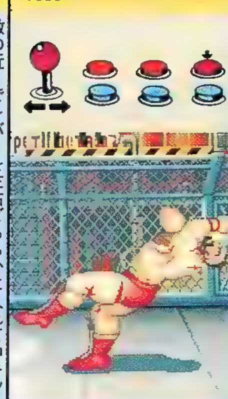
1000



敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて中キックを押す。レバーの方向は投げる方向。

ブレーンバスター

1000



敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて強パンチを押す。間合いが開くので使えない。

特殊なパターン

フライングボディーアタック

400



斜めジャンプ中に下の要素方向にレバーを入れて強パンチを押す。一度出たら着地まで出続ける。

ヘッドバッド

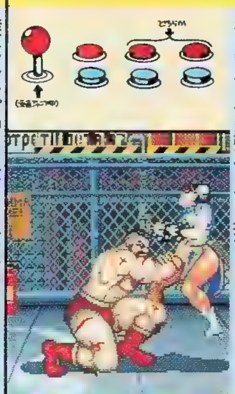
500



垂直ジャンプ中にレバーを上の要素方向に入れて中パンチか強パンチを押す。落下中でも当たる。

ストマッククロー

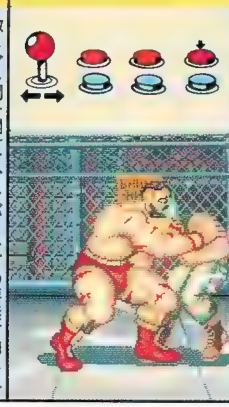
300＋100×α



敵と少し間を開けて、レバーを下の要素方向に入れて中パンチか強パンチを押す。

かみつき

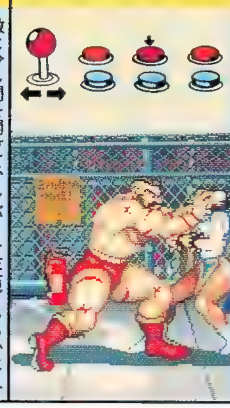
300＋100×α



敵と少し間を開けて、レバーを左右どちらかに入れて強パンチを押す。連射すれば早く長く噛む。

アイアンクロー

300＋100×α



敵と少し間を開けて、レバーを左右どちらかに入れて中パンチを押す。連射すれば早く長くつかむ。

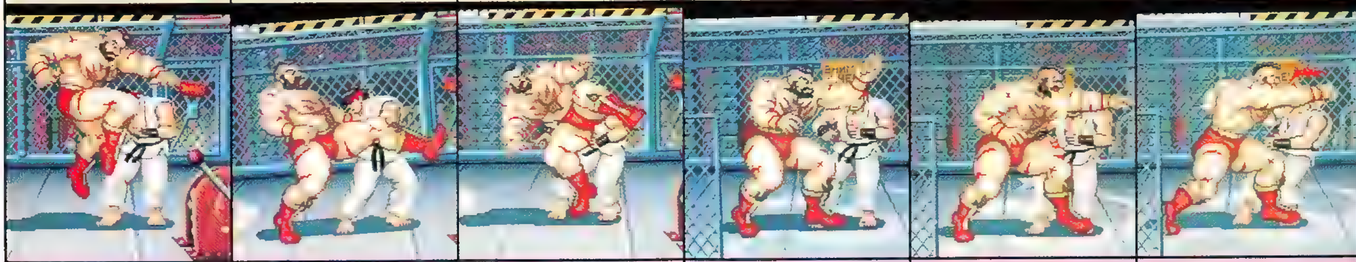


HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

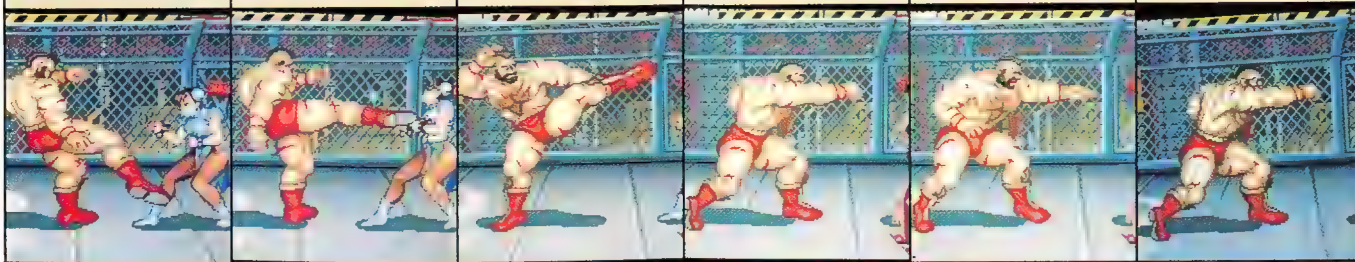
THE WORL

	弱キック	中キック	強キック	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
直立（敵が近い）	ニーアッパー 200	トーキック 400	フライングニールキック 500(400+100)	ブレーンチョップ 200	カウンターチョップ 300	ダイナマイトパンチ 400
直立（敵が遠い）	ローキック 200	ミドルキック 300	フェースキック 400	ストレート 200	カウンターチョップ 300	ダイナマイトパンチ 400
しゃがみ	コサックキック 200	コサックキック 300	コサックキック 400	地獄突き 200	ロシアンハンマーパンチ 400	ロシアンハンマーパンチ 300
垂直ジャンプ	ドロップキック 200	ドロップキック 400	ドロップキック 500	ジャンピングブレーンチョップ 200	ジャンピングブレーンチョップ 300	ジャンピングブレーンチョップ 500
斜めジャンプ	ダブルニードロップ 200	ドロップキック 300	ドロップキック 400	ジャンピングブレーンチョップ 200	ジャンピングブレーンチョップ 400	ジャンピングラリアット 400

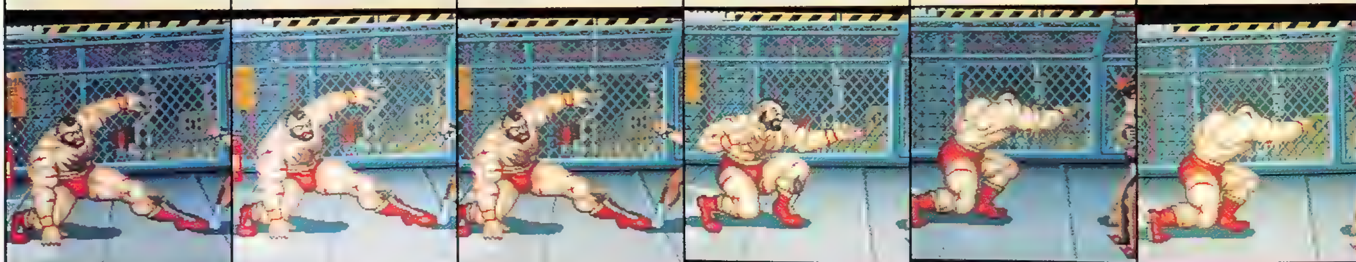
直立（敵が近い）



直立（敵が遠い）



しゃがみ



垂直ジャンプ



斜めジャンプ



これが四天王の技だ!

数々の必殺技をひっさげて登場する四天王。その恐るべき技をここに紹介!

マイクバイソン

ボクサーなので、パンチ攻撃しかしてこない。しかし、そのパンチが曲者で、ジャブ、ストレート、アッパー、フック、ボディブローと使い分ける。特に遠距離攻撃のバッファローストレート、バッファローアッパー、バッファローフック、バッファローボディブローは強力な破壊力を持つ。



ジャブ。ときどき超連射ではめられることがある。



アッパー。ジャブより少し減る程度。



バッファローストレート。まともに入ると命はない…。

バルログ

全キャラ中ナンバー1のスピードを誇るキャラ。跳び蹴りのシューティングスター、垂直ジャンプキックのローズニードル、爪攻撃のフラッシュクロー、ブラッディクロー、スライディングのドラゴンテイル、春麗やガイルのような空中投げのスターダストドロップなどを使う。



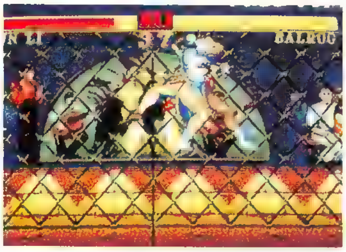
シューティングスター。バルログの最も多用する跳び蹴り。



ローズニードル。垂直に跳ぶと大抵これがくる。



レインボースープレックス。中盤以降に使うバックドロップ。



超マイナー技スターダストドロップ（空中投げ）。



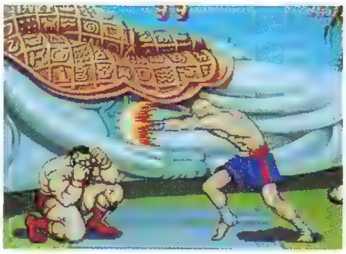
ローリングクリスタルフラッシュ。一回転して爪攻撃。ガードしても減る（一応必殺技）。

サガット

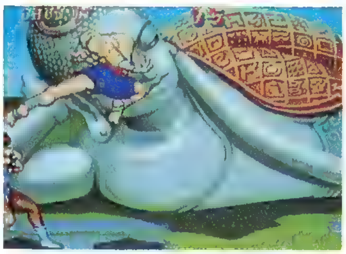
今回はタイガーショット（タイ式波動拳）を上段下段に撃ち分け、速度も変えてくる。

タイガーアッパーカットは絶大な破壊力を持ち、1発で形勢逆転されることもある。

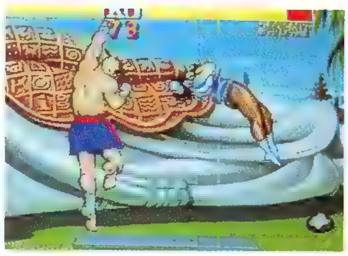
その他の通常攻撃にティーソーク、ロー、ミドル、ハイキック、ニーアタックがある。



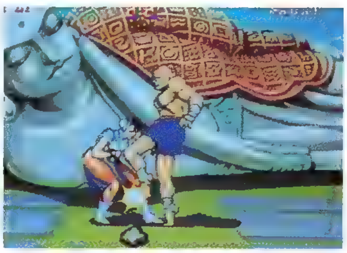
タイガーショット。ちなみに、下のはグランドタイガーショットという。



ジャンピングタイキック。この直後にアッパーカットを使うことが多い。



伝家の宝刀、タイガーアッパーカット。



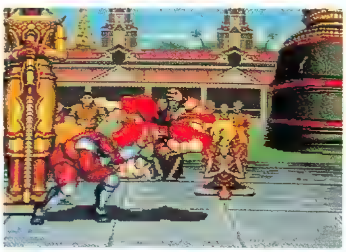
タイ式ハイキック。実は2段攻撃だったりする。

ベガ

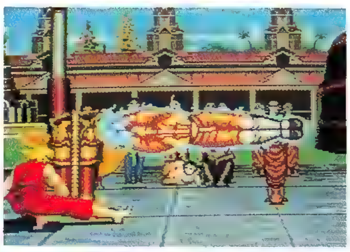
1発1発の攻撃がとても速い。なんとベガの攻撃（打撃系）はすべて強ボタンだ。主な技にサイコパンチ、トマホークキック（跳び蹴り）、ダブルニープレス（両足二段キック）、デッドリースルー（投げ）、ヘッドプレス、フロントスピンアタック、バックスピンアタック、サイコクラッシャーなどがある。



ダブルニープレス　一発目の攻撃がヒットすると、2発目も入る。するともうピヨピヨ。



デッドリースルー　実は普通の投げよりも体力を減らされる。つかつか歩いてきたら注意!!



サイコクラッシャーアタック　スピード、距離に弱中強とある。D・K・Oのお共。

COMPUTER CONQUEST



どのキャラでも絶対に勝てる!!

完璧全キャラ全面大攻略

はじめに言っておく。君の目標はオール1コイン、オールパーフェクト、オールキャラクタークリアだ!! この偉業を成し遂げずして、ストリートファイターIIを制したとは言わせない。

そして、そのために必要なすべてがここに記されている。熟読し、理解し、実践せよ。あらゆる敵を完全にうちのめせ。それが、世界制覇を誓った君に課せられた使命なのだ。

対コンピューター

基礎からのストII

ガード・返し技を覚えて 1コインクリアを目指せ!

Don't give up! You can always make a comeback!

ストリートファイターIIは、ボタンが6個あり、多彩な攻撃ができる。そこで、どの攻撃がどの状態のときに有効か、しっかり把握することが必要だ。

それと共に、防御も大切。上ガードと下ガードを使い分けることによってほとんどの攻撃が防げる。また、この攻撃をしかけられたらこの返し技で返せるということを知っているのも、防御の総合力をUPさせることになる。

このように、敵の動きに合わせて対処することが必要だ。また、これとは全く関係なく一気に倒してしまう投げはめ、張り手はめ・スクリューはめが存在する。

このスペースでは、これらのストIIの基礎を簡単にまとめてみた。詳しいことは各キャラ別の攻略を参照してほしい。

ガードの重要性～ガードしていれば怖いのは投げだけ

ガードはとても重要だ。投げ以外の技は、ガードさえしていればくらわないからだ。

しかし、ガードがよくわからず、くらっている人を多く見かける。これは、上ガードと下ガードを使い分けていないからだ。そこで、使い分けの鉄則をまず説明しよう。

敵がジャンプしたら上ガード、歩いてきたら下ガード

これが防御の鉄則だ。これさえ忠実に守っていれば、ガードは完璧になるだろう。

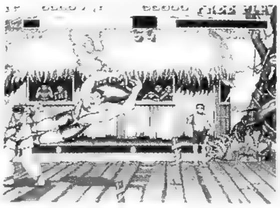
●上ガードと下ガード

それでは、今度は上ガードと下ガードの違いについて説明しよう。

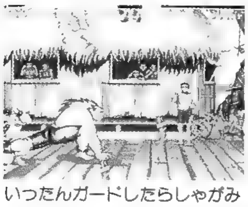
●上ガード～立ってガード

敵が右にいた場合、レバーを左にいれると立ってガードとなる。このときは足払いなどの攻撃が防げない。

例外として、中段の攻撃（ブランカののび～るパンチ）はガードできる。



ブランカの跳び蹴りは必ず上ガードだ。

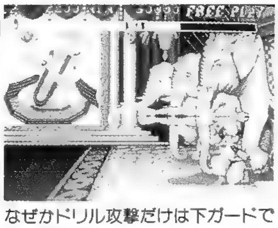


いったんガードしたらしゃがみ大足払いが来ることがあるからすぐ下ガード。

●下ガード～しゃがんでガード

敵が右にいた場合、レバーを左下にいれるとしゃがんでガードとなる。このガードは鉄壁に見えるが、ジャンプして空中から攻撃されると防げない。このときは立ってガードしないといけない。

例外として、ダルシムのドリルキック・ドリル頭突きはガードできる。



なぜかドリル攻撃だけは下ガードで大丈夫だ。

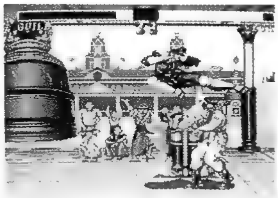
ガードの死角

空中で敵がジャンプしてきたとき、位置が左右に入れ替わる瞬間がある。このとき、相手に攻撃されると本来向くべき方向に振り向けず、ガードできないことがある。

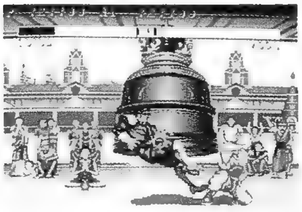
春麗の乗っかり攻撃、ベガの跳び蹴りをガードしているはずのときにくらってしまうのはこのせいだ。

このような場合は、下手にガードしないで逃げてしまうのがいい（ザンギエフは足が遅いので難しいが）。

対ブランカやベガには、どうしても上下のガードの使い分けが必要になってくる。ブランカは跳び蹴りのあと足払いにくるし、ベガはダッシュ攻撃のあと乗っかりや跳び蹴りに来る。

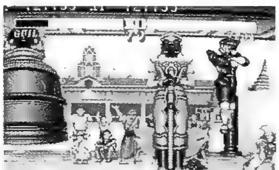


ベガがこんな間合いで跳び蹴りが来るとガードしにくい。



ダッシュ攻撃は下ガード。

後半の敵になるほど、とっさの上・下ガードの使い分けが大切になってくるぞ。



乗っかりにきたらすぐ上ガードで立ち上がる。

投げはめのすべて

敵が起き上がるときに小キック・パンチなどをいれ、ガードしたら投げてしまうはまりパターンがある。これが投げはめだ。

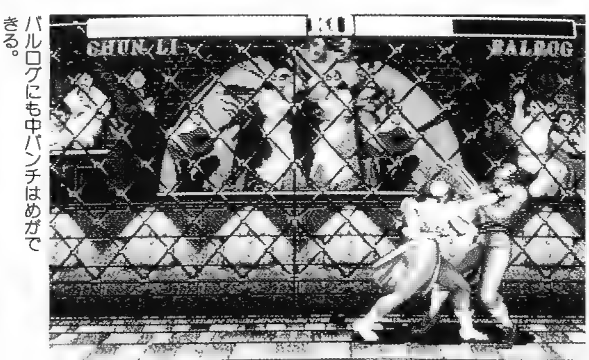
対戦と違い、コンピューターは投げ返しをしてこないことが多い。それで投げはめはとても有効なパターンだ。投げはたいてい1000点入るし、タイムも速いので点稼ぎにも使える。

唯一の欠点はゲームが面白くなくなること。使いたくない人は使わないのも一つの遊び方だろう。

それでは、キャラ別にくわしく説明していこう。

キャラ別投げはめパターン

春麗…足が速いのでやりやすい。中パンチ・小パンチ・しゃがみ小キックから投げはめができる。



バルログにも中パンチはめができる。

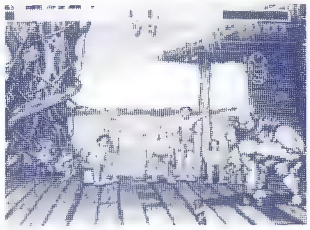
リュウ・ガイル・本田・ブランカ・バイソン・バルログに有効。サガットにもできないことはない（返されるおそれあり）。バルログには中パンチはめで、それ以外は小パンチはめがいい。

リュウ・ケン…しゃがみ小パンチ・小キック（立ちor しゃがみ）でできる。春麗・リュウ・ガイル・本田・ブランカ・バイソンに有効。

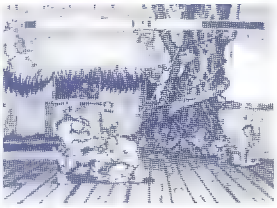


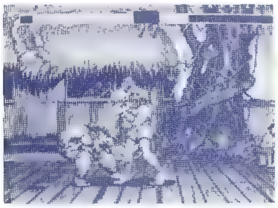

しゃがみ小キックから投げはめ。黄金パターン。

ガイル…立ち小キック・しゃがみ小パンチからできる。リュウ・ケンで説明したキャラに決まりやすい。


ガイルの投げはめはこれだ。

ダルシム…ダルシムは足が遅いので投げはめは画面の端でしかできない。その代わり、せっかんはめはどこでもできる。


しゃがみ小キックをガードさせる。


そしてせつかん。画面の端に行ったら投げてもいい。

投げの前に当てる小技はしゃがみ小パンチ・キックか立ち中キック。決めやすい相手はリュウ・ガイルと同じ。

ザンギエフ…しゃがみ小パンチからパイルドライバーで投げはめする。ザンギエフにはその他に、スクリューはめという荒技がある（ザンギエフの対コンピューター攻略の頃参照）。


ザンギの投げはめはしゃがみチョップだ。

決まり易い敵は春麗・リュウ・ガイル・本田・ブランカ・バイソンの他、サガットが決められる。

E・本田…張り手で押しまくれるのでそれほど必要ではないが投げはめは可能。しゃがみ小キック・立ち小キックからできる。できるキャラクターはリュウ・ガイルなどと同じだ。

投げはめの利点は敵に対して受け身にならず、一気に攻めこめる点だ。しかし、投げはめばかりではパターンが崩れた場合に困ってしまう。

とりあえずクリアしたい人にはおすすめだが、他の攻撃方法や返し技も覚えおいたほうがいいだろう。

各キャラの返し技総まとめ

投げはめを使わない場合は、敵の攻撃に対してどの攻撃で返せるか知り尽くしている必要がある。各キャラごとに紹介しておこう。

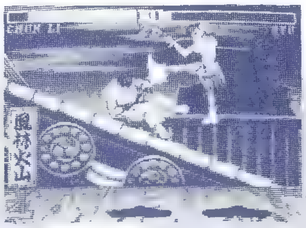
ガイル…とんできた攻撃はほとんどサマーソルトで返せる。春麗・バルログの跳び蹴りは引きつけて使わないと、相討ちになったり負けたりすることがある。

ベガが跳び蹴りをしてきたときのみサマーソルトで返せないので、立って中キックで返す。

歩いてきたらしゃがんで中キック。ザンギエフとケンのみ使えない。

春麗…ジャンプして攻撃された場合は垂直ジャンプの大キックが一番強力な返し技。ただし、ブランカ・バルログ・ベガの跳び蹴りは返しにくい。

リュウ・ケン・ガイルの跳び蹴りは立ち大キックでも返せる。


蹴り上げはとてもリーチが長い。

リュウ・ケン…昇龍拳が打てればとんできた攻撃はすべて撃墜できる。昇龍拳以外の返し技では、アッパーが強い。


何がなんでもしょーりゅーけん。

ブランカ・ベガの跳び蹴りをアッパーで返すことができる。

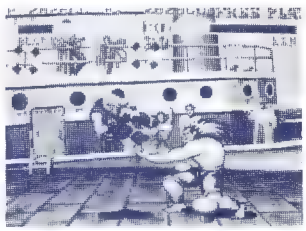
その他に、大キック・中キックも有効な返し技。中キック・小キックはサガットの跳び蹴りを返すことができる。

ダルシム…投げはめ以外だったら、パンチで跳ばせて中キックで撃墜する。遠くからジャンプさせれば中キックでほとんどの攻撃が落とせる。

近づかれたら頭突きか小チョップが使えるが、基本的に近づかれると弱い。

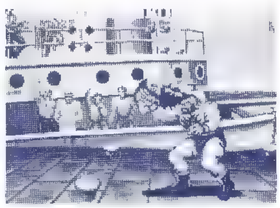
ブランカ…立って大パンチ（持ち上げパンチ）が強い。春麗・サガットの強力な跳び蹴りも返せる。リュウ・ケンの跳び蹴りならバック転げりでも返せる。

近づかれると2回転パンチや足払いになってしまうので密着した状態はさけよう。


ブランカの持ち上げパンチはかなり強力。

E・本田…立ち大パンチ・しゃがみ中パンチなどが対空兵器だが、あまり強力ではない。張り手で押していったほうがいい。

ザンギエフ…小チョップ・立って大パンチのパンチ系統が強い。ブランカ・リュウ・ケンに対しては、近づいて小チョップではたき落とせる。ただし、足が遅いので間合いのとり方が難しい。


チョップはザンギ唯一の対空兵器だ。

さあ、基礎知識は身につけたかな。すべてマスターして、キャラ別徹底攻略に進もう。

■状況に応じた有効な技早見表

	密着しているときに有効な技
ガイル	投げ・中足払い・サマーソルト
ダルシム	投げ・せっかん・頭突き
春麗	投げ・中足払い・中パンチ・元キック
ブランカ	かみつき・頭突き・中足払い
リュウ・ケン	投げ・大足払い・小足払い・昇龍拳
E・本田	投げ・百裂張り手・2段げり
ザンギエフ	スクリューパイルドライバー・ボディプレス・大足払い

■状況に応じた有効な技早見表

	近よるための技	とんできたときの返し技
ガイル	ソニックブーム	サマーソルトキック
ダルシム	歩いて近づく	中キック・ジャンプ大パンチ
春麗	ジャンプ小キック	大のけり上げ・元キック
ブランカ	ジャンプ大・中キック	持ち上げ大パンチ・ローリングアタック
リュウ・ケン	ジャンプ大キック	昇龍拳・大キック
E・本田	ジャンプ大キック・スーパー頭突き	大チョップ・しゃがみ中張り手
ザンギエフ	歩いて近づく・ジャンプ大キック	小チョップ・ガード

ゲーム主役のスタンダードプレイヤー

リュウ・ケン

RYU・KEN

小技投げはめから一撃必殺昇龍拳まで何でもありのファイター、それがリュウ・ケンだ

攻略：YOU.A

リュウ・ケンはこのゲームの主人公、最もスタンダードなプレイヤーだ。小技の連打がきき、必殺技も大きな攻撃力を持っている。

必殺技はどれも利用価値が高い。

飛び道具の波動拳は、敵との間合いが遠いときの最もポピュラーな攻撃法だ。跳び蹴りを食らわないように、よく間合いを見切って使おう。

昇龍拳は上っている間は完全無敵を誇るまさしく必殺技だ。特にジャンプ中の敵に対して使うことが多く、誰がどんな技を出していようと撃墜できる。なくてもクリアはできるが、使えれば攻撃に幅ができ、大きなアシストとなるだろう。昇龍拳を使う場合は1000点昇龍拳を当てられるように練習しておこう。

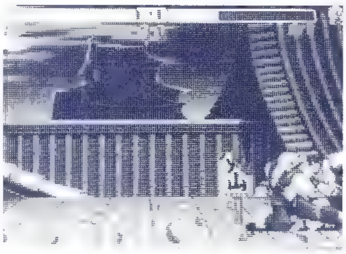


引きつけて打てば1000点昇龍拳になり、ダメージが大きい。

竜巻旋風脚は単独で使うことは少ないが、ダルシム、バルログ、ベガに対してのはめパターンで絶大な威力を発揮する。また、ピヨピヨの敵に接近して打てば、3発連続で決まってそのままピヨピヨになることもある強力な技だ。

他のキャラクター同様、投げはめもある。

投げはめは敵が起き上がるところに密着し、しゃがんで小キックか小パンチ連打。敵がガードしたらレバーを横に入れかえて投げてしまう。



小の足払いを敵が1～2発ガードしたら、レバーを横に入れかえて投げ。

投げはめと似ているが、立って小パンチを空振りし（技を当てない）、敵がガード体勢を取っている間に投げてしまうという荒技もある。

リュウ・ケンの唯一の違いがキックボタンでの投げ。ケンの地獄車のほうが、リュウの巴投げよりも移動距離が長いため、敵を端に追い込むときに都合がいいときもある。



立ち小パンチを連打し、敵がガード体勢のうちにボタンを押し換えて投げてしまう。

小技連打からここ一番での必殺技まで、すべてを使いこなすオールラウンドプレイヤー、それがリュウ・ケンだ。

対リュウ

投げはめで一気に攻め切れ！

端に追い詰めてしゃがみ小パンチ、小の足払いからの投げはめに持っていく。

パーフェクトを狙うには最初の攻め方が問題だ。こちらから仕掛ける以上は、どんなパターンでも返される危険はあるが、比較的食らいにくいものを紹介しよう。

まず、始まる前からレバーを右上に入れておき、2回ジャンプ。2回目のジャンプ中に跳び蹴りを当て（ガードされることもある）着地したらすぐに今度は小キックで跳び込む。そして着地の瞬間に右に投げ、投げはめにつなぐ。

スタート直後から右に歩いて近づくのは、突然竜巻旋風脚やパンチを打たれたときに反応できないため危険だ。

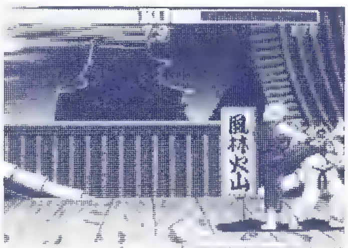
ダメージを受けて間合いが開いたときは、こちらから跳び込まず、リュウが波動拳を撃ってくるのを待つほうがいい。波動拳はだいたい連続で出すので、2発目を先読みしてジャンプし、跳び蹴りを当てよう。



近距離から跳び込んできたら回し蹴りで返せる。

リュウがジャンプで寄ってきたときは昇龍拳で返すのがベストだが、近い間合いから跳んで来たときは大パンチ、大キックなどでも返せる。遠いと跳び蹴りを食らってしまうのでガードする。

リュウを端に追いつめたら投げはめにいくのがいいが、それ以外にも起き上がるときに大キック（ネリチャギ）をガードさせてから投げるパターンもある。リュウ・ケンはネリチャギをガードすると、その後必ず波動拳を出してくる。それを跳び越えて投げればいい。



起き上がり直後に当たるようにネリチャギを出す。このあとリュウは波動拳を撃つ。

パーフェクトを逃してしまったら、ダブルKOは難しいのでドローゲームを狙う。波動拳をガードして残り体力を調整するが、投げや昇龍拳で攻めて来ることもあるので、なかなか容易ではないだろう。

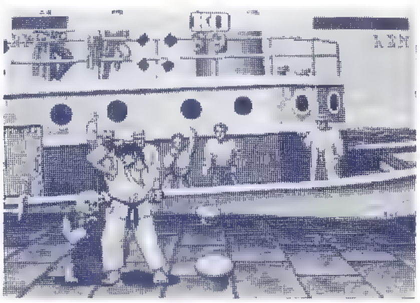
対ケン

出方を見て動きを先読み

いったん転ばせてしまえば、ほぼ確実に続けて投げられるパターンがある。

まず、転ばせる。そして起き上がるところを、密着して立ったまま小パンチ連打。するとケンはしゃがんでガードするので、小パンチを2～3発空振りしたところですかさず投げる。この繰り返しだ。

ケンに対しては、投げはめするために小の足払いや小パンチをガードさせようとすると、起き上がりざまにいきなり昇龍拳を打つことがある。



小パンチ連打をやめた瞬間、ケンは波動拳を撃とうとするから投げられるわけだ。

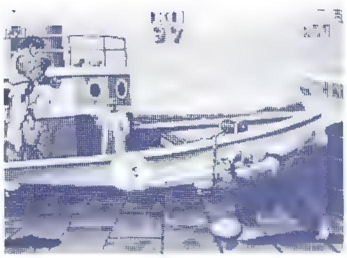


立って小パンチを空振りしてからの投げならば、昇龍拳を打たれる心配がないので安全だ。

どうやって転ばせるかは、スタート直後のケンの出方を見て決める。

まず、始まったら後ろにジャンプしたとき。

このあとケンは必ず2回波動拳を撃つ。そこで、スタート地点から動かずに2回右にジャンプして跳び込み、右に投げてはめにつなぐ。1回目の波動拳をできるだけ早く跳び越すのがコツだ。


バックジャンプしたあとは必ず波動拳を撃つ。

次に、スタート後、いきなり竜巻旋風脚をしてきたとき。

竜巻をしゃがんでよけると、次にほぼ昇龍拳がくる。昇龍拳の着地直前をつかんで左に投げればいい。

3つ目に、いきなり昇龍拳を打ってきたとき。

このパターンでは、昇龍拳は小→中→大と必ず3回打つ。そこで、2回目の昇龍拳の直後に投げる。

最後に、跳び蹴りで突っ込んできたとき。

跳び蹴りをガードすると着地して大キックの後、再び跳び蹴りがくる。この跳び蹴りを、小キック、小パンチなどで返し、ケンが着地するところに近寄ってそのまま小パンチ連打からの投げに持っていく。

スタート直後のケンの攻撃パターンは、ほとんどこの4つに含まれる。動きに合わせてはめ技につなげよう。

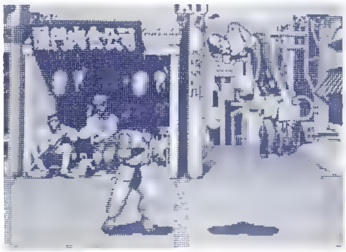
リュウ同様ダブルKOは難しい。やはり波動拳、昇龍拳をガードして体力を調整し、ドローゲームに持ち込むほうがまだやりやすい。

リュウ・ケンはダブルKO、ドローゲームとも難しいので、わざと落としたりせず、パーフェクトが取れるときは取ってしまったほうが無難だ。

対春麗

くぐって投げで楽勝

ジャンプしてきたら下をくぐって端に近いほうに投げる。端に追いつめたら投げはめ。


ジャンプしたら下をくぐって投げ。これだけで勝てる。

歩いて近寄られたときはしゃがんでガードする。

春麗がいつ跳んできても下をくぐれるように、常に間合いを一定に保っておくこと。遠い距離から跳ばれるとくぐれないので、ガードするか昇龍拳、しゃがみアッパーなどで返す。ただし、ガードしたのがのっかりなら問題ないが、跳び中キックだと着地後にまず間違いなく百裂キックかスピニングバードのどちらかがくるため、ダメージを受けることがある。

ジャンプの下をくぐれるように間合いに注意していれば、パーフェクトも難しい相手ではないはずだ。

ダブルKOは、春麗の跳び蹴りにしゃがみアッパーか立ったままのアッパー(大パンチ)で合わせる。

体力調整は、跳び蹴りをガードしたあとにくる百裂やスピニングバードで行う。

調整が終わったら立って小パンチを連打。跳び込んできたらタイミングよく大パンチを打つ。小パンチは跳び蹴り


小パンチ連打で春麗の跳び蹴りを誘う。

を誘うためだ。春麗がこの小パンチに反応してジャンプすれば、まず間違いなく跳び蹴りを出す。小パンチに関係なくジャンプしてきたときは、跳び蹴りを出さないこともある。見極めが必要だ。

対本田

跳ばせて攻める黄金パターン

端に追いつめてケンと同じ立ち小パンチ空振りからの投げパターンではめる。

最初は遠めの間合いで中の足払いを出し、本田が反応し

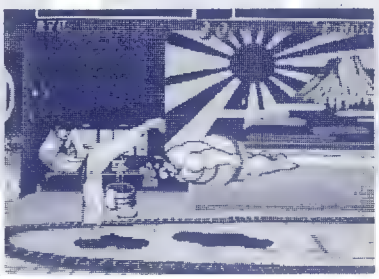

中の足払いを届かない間合いで出すと、本田は跳び込んでくる。

てジャンプしてきたところを立って小キックなどで蹴り落とす。そして近寄り、着地時に小の足払いを1発ガードさせて右に投げればいい。

右端に投げたら、あとは起き上がるところを密着して立ち小パンチ連打。本田がしゃがんでガード体勢になったところを再び投げればいい。

また、はめにしなくても中の足払いで跳ばせて大パンチ、大キックを繰り返せば、パーフェクトは取れるだろう。

ダブルKOは、本田のスーパー頭突きに中キックがやり


スーパー頭突きに中キックで相討ち。早めに出すこと。

やすい。リュウ・ケンの中キックは、他の技に比べて技が出るまでに時間がかかるので、やや早めに出すようにする。

体力調整は、百裂張り手をガードして合わせる。自分の体力はできるだけ減らしておこう。スーパー頭突きは技を食らったときのダメージに大きなバラつきがあるからだ。減らないときは小技程度のダメージしか受けないこともある。ダブルKOのつもりが勝ってしまった、ということのないように体力調整は慎重に行おう。

さて、体力調整が終わり、自分も本田も残り体力わずかになったあとで、百裂張り手の連続で端に追い詰められることがよくある。

こんなときは、本田に当たらない程度に引きつけて中の足払いを出し、こちらにジャンプしてきたら何もせず下をくぐって逃げてしまえばいい。中の足払いを出したらすぐにレバーを横に入れておく。こちらにジャンプしたらそのまま歩き、垂直ジャンプだったらレバーを逆に入れなおしてガードするのだ。こうすれば追い詰められても慌てずに逃げられるはずだ。

ボーナスステージ(車)

まず、その場でアッパー昇龍拳を打ち、すぐに右上にジャンプして跳び蹴りを当てながら右に移動する。右はすべてしゃがみアッパー昇龍拳で壊すのがベスト。難しければ昇龍拳だけでもいい。ベストパターンなら18秒は残る。

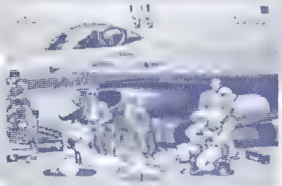
昇龍拳なしなら、ネリチャギ(大キック)としゃがみ中パンチ連打だけで、速ければ14秒残ることもある。

対ガイル

足払い連打で勝ったも同然

他のプレイヤーでは手強いガイルも、リュウ・ケンには足払いを封じる攻め方があるため、パーフェクトも楽に狙える。いったん転ばせたら、やはり端に追い詰めての投げはめだ。

スタートしたら、すぐにしゃがんで小の足払いを連打している。ガイルが近寄って大


小の足払いを連打していればガイルの足払いを返せる。

の足払いを出そうとしても、こちらの小の足払いが先に入る。ただし、2人目や4人目のガイルは、足払い連打に反応せず、かなり接近してから足払いを出すことがある。この場合は食らってしまうので、パーフェクトを取りたいならダブルKOを狙おう。

ガイルが小足払いを跳び越えてきたときは、立って小パンチ、小キックなどで返し、すぐに近づいて着地するところを小足払いからの投げはめに持っていく。


着地したところに小の足払いを1発させて投げる。

投げはめが苦手な人は、ソニックブームを垂直ジャンプでよけながら、ひたすら小足払いから大キックで攻めてもいい。時間はかかるが確実に勝つことはできるだろう。
ダブルKOはガイルの足払いに大の足払いでできる。
細かい体力調整は必要ないが、少しずつ減らしたいのならソニックブームをまともに食らって減らそうとすると、2発当たってピヨピヨになり、間髪入れずに投げやサマーソルトを食らうこともある。ピヨピヨには注意。
しゃがんで待ち、ガイルが近づいてきたら中パンチをやや遠い間合いで出す。すると

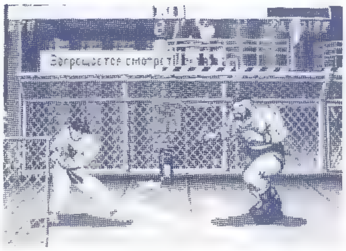

しゃがみ中パンチを遠めで出すと、足払いがくる。

それに反応して足払いを出してくるので、その2回転目にタイミングよく大の足払いをぶつければ相討ちできる。しゃがんでの中パンチは、近過ぎるとガイルの足払いの1回転目を食らってしまう。反応する程度に遠い間合いで出すこと。また、中パンチのかわりに小パンチ連打でも可能だ。

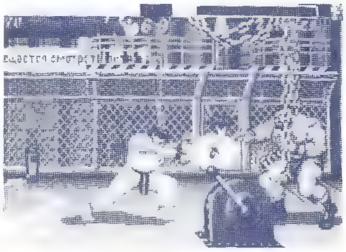
対ザンギエフ

波動拳で押しまくれ

投げはめは通用しないので、波動拳を確実に当ててダメージを奪い、投げの間合いに入れないようにして戦う。
スタート直後、いきなり波動拳を撃つ。以後、ザンギエフがピヨピヨになるまで波動拳を連発するが、撃つ間合いが問題。
遠い間合いで波動拳を撃つと、跳び蹴りを食らってしまい、近過ぎると波動拳を伸ばした手にキックが当たる。ザンギエフが波動拳をジャンプしようとすると、間に合わずに空中で当たるくらいの距離で撃つようにする。


このくらいまで引きつけて撃てば跳び越えられない。

ザンギエフがピヨピヨになったら右に投げ、右端に追い詰めて写真の位置あたりから再び波動拳を連発。ザンギエフが起き上がるタイミングを見切って波動拳を撃てば、起き上がりと同時にジャンプしようとしてまた波動拳に当たる。
ここで、波動拳をガードされたり地上で当たったりした場合は、次が怖いので逃げ蹴り（後ろジャンプ大キック）でダメージを与え、とどめを刺す。
ザンギエフとの対戦中に端に追い込まれたら、垂直ジャンプまたは後ろジャンプ＋大キックで攻撃するのがいい。慌てて足払いで追い払おうとすると、逆にほとんど足払いで返されてしまい、まずはまる。
また、パーフェクトにこだわらず、勝つだけなら垂直ジャンプ大キックだけでも何とかなるだろう。
ダブルKOは、ザンギエフの跳び蹴りにしゃがみアッパーを遅めに出して合わせる。
相討ち自体も楽ではないが、体力調整もなかなか難しい。投げを食らえない程度に中途半端に減ったときは、しゃがんで小パンチを出す。すると跳び蹴りや足払いがくるので、それらで減らす。
普通の投げは食らえるが、


このあたりから連発する。ガードされたらストップ。


ザンギエフがガードしていたら大キックを出し、その間にジャンプで逃げる。

スクリューパイルはまずいということは、近めの間合いから技を出さずにザンギエフの頭を跳び越せばいい。後ろに着地すればスクリューパイルは出せないからだ。
端に追い詰められて跳び越したいときは、やはり近めからジャンプする。
ジャンプ中にザンギエフがガードの体勢を取っていたら、着地後に投げを狙っている証拠。このときは着地寸前に大キックを出し、ガードしている間に再びジャンプで逃げる。
一方、ザンギエフがガードしていないときは、着地後の投げはないので空中で技は出さずにそのまま逃げられる。
準備が整ったら、しゃがんで小パンチ連打してザンギエフの跳び蹴りを誘う。小パンチに反応しなかったり、足払いを出してきたときは、いったんバックジャンプで逃げてからやりなおし。

対ブランカ

波動拳でピヨらせてはめる

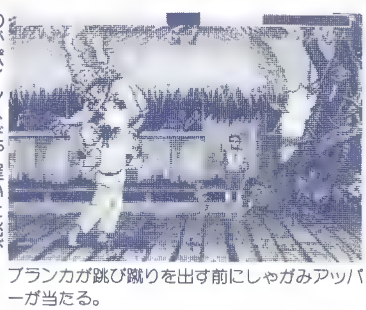
いったん転ばせれば、投げはめか立ち小パンチ空振りからの投げパターンにはまりやすい。最初の転ばせ方が問題。
タイム優先なら、スタート直後から小の跳び蹴りで突っ込んで投げを狙う。ただし、返し技を食らう可能性も十分にあるので、確実にパーフェクトが取りたいときはやめたほうがいい。
安全第一なら、引きつけて波動拳。遠いと跳び蹴り、近いと波動拳を食らうが、前にのびーるパンチを食らうが、間合いを極めればまず完璧。ピヨピヨが出たら端に投げる。
端に投げたら、起き上がる前から立って小パンチ連打。すると、ブランカは自分を跳


このくらいまで引きつけて波動拳。

び越えるので、着地の瞬間を


連打していると、ブランカは跳び越えていく。着地の瞬間に投げればいい。

端に投げる。この繰り返しだ。小技をガードさせてからの投げはめでもいいが、突然ローリングアタックを食らうことがある。
残りタイム70秒以上かつ（ブランカの）残り体力がおよそ3分の2以上のときは、ブランカはほとんどジャンプせず、歩きながら攻撃してくる。このモードのときに、目の前をかすめるような技（大パンチ、回し蹴り、昇龍拳など）を空振りすると、必ずと言っていいほどローリングアタックやのびーるパンチを食らう。注意が必要だ。
うまくはまらず、ブランカがピョンピョン跳ね回るモードになったら、ジャンプで跳び込んできたところをしゃがみアッパーで撃墜できる。しゃがみアッパーは早めに出す


ブランカが跳び蹴りを出す前にしゃがみアッパーが当たる。

のがポイントだ。遅いと跳び蹴りとの相討ちになることが多い。しゃがみアッパーのかわりに昇龍拳が打てれば、もちろんそちらのほうがいい。
ジャンプモード中で、残りタイムが30を切る、または残り体力がわずかになると、ブランカはローリングアタックを仕掛けてくるようになる。
このローリングアタックには前兆があり、後ろに2回ジャンプしたあとは、条件が揃っていれば必ずローリングがくる。ブランカの動きに注意していれば、次にローリングがくるのを見切れるはずだ。タイミングを合わせて、波動拳、昇龍拳、大パンチなどを当て、大ダメージを与えよう。ローリング中に攻撃が入れば、ダメージが2倍になるため、チャンスでもある。
また、このモードでのローリングは、ガードすると着地後に続けて2度目がくることを覚えておこう。
ダブルKOは、おもに次の3パターンあり、他のキャラに比べてやりやすい。
①ローリングアタックに回し蹴り



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY!

②エレクトリックサンダーに接近して大の足払い
③跳び蹴りに遅めのタイミングでしゃがみアッパー
①は後ろジャンプ2回のあとに合わせる。タイミングはかなりいい加減でもできる。
②は間合いが遠いと勝ってしまうので注意。
③はタイミングがやや難しい。時間切れになりそうだったら狙ってみよう。

対ダルシム

竜巻からの投げにはめる

小技からの投げはめは通用しないが、1度投げれば確実に勝てるパターンがある。

まず、パンチボタンで投げる。巴投げや地獄車は投げたあとの間合いが狂うのでだめ。投げたら、ダルシムが地面に落ちるころに、大の竜巻旋風脚を出す。

すると、ダルシムは竜巻旋風脚から着地するところを狙って、大のスライディングをしてくるので、ガードする。竜巻旋風脚を出したら、レバーはガードに入れておけばいい。右に投げたら右下ガード、左に投げたら左下ガードだ。

大のスライディングをガードしたら、レバーは横、中か大パンチボタンを連打しておき、立ち上がりと同時に投げる。これを繰り返す。

さて、投げれば勝ちでも投げるまでは楽じゃない。ダルシムの動きを先読みして昇龍拳や大の足払いで転ばせ、竜巻旋風脚でスライディングを誘おう。

ダルシムの攻撃は3回1セットでくることが多い。スライディングや近寄りながらの大キック攻撃は3回目のあとに大の足払いや投げを狙う。

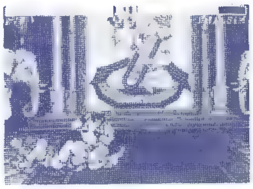
ドリルアタック、ドリル頭突きは昇龍拳で返すのもいいが、ガードしてから投げも決まりやすい。1回ガードマークが出たら、レバー横+中パンチボタン連打でガード解除の瞬間に投げられる。

ダブルKOはやや難しいので、ドローゲームを狙う。ヨガファイアーをガードして体力を合わせよう。

相討ちするなら、ドリルアタックかドリル頭突きにしゃがみアッパー。ただし、当たるときのダルシムの高さが高いと、勝ってしまうときがあるので気をつけよう。



ダルシムを投げたら大の竜巻旋風脚を出し、レバーは左下ガードに入れておく。



スライディングをガードしたら、レバー横+中パンチボタン連打。

ボーナスステージ（タル）

ネリチャギで壊す。タルが腰の高さくらいに落ちるまで引きつけて出せば、1発目ではじけても2発目が当たる。1発目で点稼ぎなら、壊せるものは1000点昇龍拳で壊そう。

対バイソン

跳ばせて落とせばただのザコ

投げはめにはまりやすい。まず、スタートしたら右に歩き、バイソンに寄っていく。ここでバイソンも後ろに下がっていくようなら、中の足払い。端まで追っていき、スタート地点から動かずに止まっているときはこちらもすぐに進むのをやめ、その場で中の足払いを出す。これはバイソンの突然のダッシュ攻撃を防ぐためだ。

直接当たらない程度に近い間合いで中の足払いを出すと、バイソンはジャンプする。こちらにジャンプしてきたら、立ち上がって小キックなどで蹴り落とし、着地するところを投げはめ。垂直ジャンプなら着地後に再び中の足払いをタイミングよく出して繰り返す。

投げはめが苦手なら、中の足払いで跳ばせてしゃがみアッパー、回し蹴りなどを続けても、時間はかかるが勝てる。

ダブルKOは、2回ジャブのあとのダッシュアッパーに、端でバックジャンプ小キックを当てる。ただし、ダッシュストレートがくると負けてしまうので、これはギャンブルだ。

中の足払いで跳ばせてガードでねばればドローゲームも狙えないことはない。

バイソンのダブルKO、ドローは難しいので、2本取れれば取ってしまったほうが安全だ。



中の足払いで跳ばせて空中で蹴り落とす。

対バルログ

反撃のスキを与えず一気にKO

動きの素早い強敵だが、1度投げてしまえばダルシムと同じパターンにはまる。

バルログは残りタイムが50を切る、または残り体力がおよそ半分以下になると、急に性格が変わり、歩いて近寄って突然投げてくるようになる。

こうなると難しいので、このモードにするスキを与えず、一気にKOするのが望ましい。

まず、跳び蹴りやスライディングをガードしながら、三角跳び蹴りを待つ。この間、ガードで後ろに押される以外は、自分で左右に動かないようにする。

バルログが三角跳び蹴りをしてきたら、着地点を狙って大の足払いを出して転ばせる。自分から左右に動いていなければ、その場で足払いを出せば当たるはずだ。

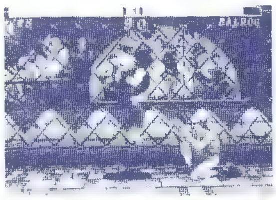
バルログを転ばせたら、すかさず小の竜巻旋風脚。すると、旋風脚から着地するところをスライディングしてくる。

これをガードしてからパンチボタンで投げだ。あとは大の竜巻旋風脚からガード・投げのパターンにはまる。

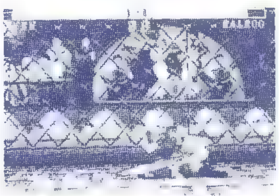
爪を折って1万点を稼ぐならこうする。小の竜巻旋風脚のあとガードしたら、しゃがんだまま中パンチを1発当てて小の足払い連打。これ1回で3～4発ガードさせられる。このパターンを爪が折れるまで繰り返せばいい。

これとは別に、次のような倒し方もある。

まず、バルログの三角跳び蹴りを待ち、2回大の足払いを入れる。そして、3回目に足払いを決めたら、バルログのほうに少しだけ歩いてから跳び蹴りで突っ込む。バルログが起き上がり、ジャンプしようとするところに跳び蹴りが入る。そこで、レバー斜め上のままで着地後すぐにジャ



足払いで転ばせたら小の竜巻旋風脚 レバーは左下ガード。



スライディングをガードして投げ。

開発者直伝 ワンポイントアドバイス

波動拳と昇龍拳をまずマスターしてください。波動拳は割合簡単に習得できるけど、昇龍拳が難しい。そこでアドバイス。カプコンでの練習法は、「前進しながら波動拳」こうするとなぜか昇龍拳が出る。雰囲気をつかんできたら、前進の距離を短くして行けば自然に出せるようになるハズです。あきらめていた人は試してみては？昇龍拳を自由に出せるようになったら、次のことにチャレンジしてみよう。

●波動拳昇龍拳

波動拳が終わると同時に昇龍拳を狙ってみよう。波動拳が終わる直前から（かけ声でタイミングを取るのもいい）昇龍拳のコマンドを入れ始める。特に対戦プレイの時に威力を発揮します。

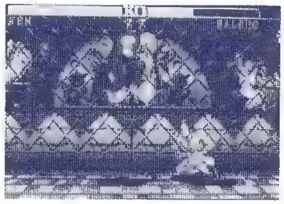
●根本昇龍拳

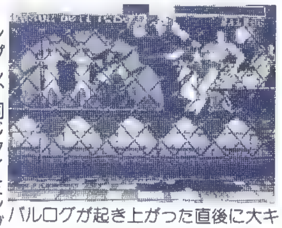
別名1000点昇龍拳とも呼ばれているこの技は、昇龍拳の出始めのほうが攻撃力が高いのを利用して、ジャンプしてきた相手などに、ぎりぎりまで引きつけてからは放つもの。根本以外でヒットした時は、中の攻撃よりも弱いので損をする。ちなみに私は、根本昇龍拳以外は昇龍拳として認めていません。

●起き上がり昇龍拳

一度倒れたあとに、起き上がると同時に昇龍拳を出すというもの。残り体力が0の時に重なるように波動拳などを打たれても、これをやれば起き上がると同時に無敵状態になるので、助かりますよ。

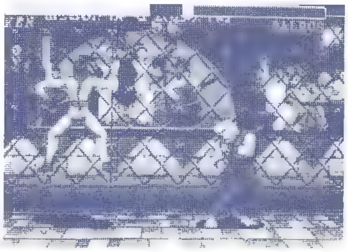
リュウ&ケンの神髄は昇龍拳にあります。このほかにも、JUMPから着地と同時に出す着地昇龍拳や、アッパー昇龍拳もマスターして、リュウ&ケンマスターになろう。


足払いで転ばせたあと、少し前進してから跳び込む。


バルログが起き上がった直後に大キックを決める。もう1回跳んで繰り返せばピヨピヨ。

ンプし、同じタイミングでもう1発跳び蹴りを決める。バルログはピヨピヨになるので、投げで終わり。

　バルログが金網に張りついたときは、跳びかかってくるところを大の逃げ蹴り。バルログの声と同時にジャンプすること。タイミングを体で覚えることが大事だ。もちろん、


このくらいの間合いで待ち、バルログの声と同時にバックジャンプ大キック。

昇龍拳でも返せる。できるだけ引きつけて打ち、1000点昇龍拳を狙おう。

　ダブルKOはバルログのスライディングに大の足払いをやや遅めに出す。双方とも体力調整するのが難しい。特にスライディングは、場合によって受けるダメージの差が激しいからやっかいだ。爪の1万点は大きいが、今ひとつ確実性に欠ける。

ボーナスステージ（ドラム缶）

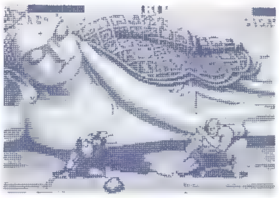
いきなりアッパー昇龍拳で左を壊す。すぐに右に歩いて中央のドラム缶に密着し、ネリチャギ＋アッパー。これで右にたてに2個残るからネリチャギで終わり。残り33秒。

対サガット

黄金パターンで問題なし

中の足払いで跳ばせ、立って中キック、垂直ジャンプ大キック、昇龍拳のいずれか。投げはめは無理なので地道に減らす。

　中の足払いはかなり遠めから出しておくこと。サガットが反応して跳び込んできたら返す。立って中キックは無難


遠めの間合いで中の足払いを出す。


立ち上がって中キック。遅れると跳びひざ蹴りを食らう。

だが時間がかかる。垂直ジャンプ大キックはサガットが垂直ジャンプしたときに、遅れてジャンプしないように気をつける。昇龍拳なら引きつけて出し、1000点昇龍拳を狙おう。

　サガットがタイガーショットを連発してきたら、しゃがみ、垂直ジャンプでよける。いやらしい下段の遅いタイガーは、3連続でくることが多い。

　ダブルKOは、主に2通り。

①タイガーアッパーカットに中の跳び蹴り
②密着してタイガーアッパーカットに垂直ジャンプ大キック
③ジャンプひざ蹴りに近寄り立ってアッパー

　①は中の足払いで跳ばせて中キックで蹴り落としたあと、少し前進してから跳び込む。サガットの着地後のアッパーカットに、リュウ・ケンの跳び蹴りのお尻のあたりが当た


着地直後のタイガーアッパーカットでピタリ相討ち。

って相討ちになる。ジャンプしたら、最高点に達する前に早めにキックを出す。

　②は跳ばせて昇龍拳を当て、サガットが転んでいる間に密着するまで近寄る。そしてサガットが起き上がる直前に垂直ジャンプし、空中で大キックで相討ち完了。

　③はサガットのひざ蹴りを誘うのに、できるだけ近くで中の足払いを出すのがポイント。間合いが遠いと大パンチがアッパーにならず、正拳突きになってしまうからだ。なお、跳びひざ蹴りではなく、足を伸ばした跳び蹴りがきたらどうしようもない。一種の賭けだ。

対ベガ

完全パターンで勝負あり

連続2段キックがいやらしい強敵だ。まずは確実にガードができるように動きに慣れることが先決。

　スタート直後から、竜巻旋風脚を使いながら一気にたたみかけるパターンがある。

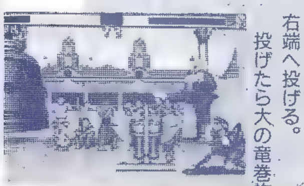
　レバーを右上に入れておき、始まったら跳び込む。ベガは、

①こちらに跳んでくる
②歩いて後ろに下がる
③その場に止まったまま
④2段キックで突っ込んでくる

　これらのうちのいずれかでくる。

　①できたときは空中で大パンチか大キックを当て、着地と同時に再び右上にジャンプすると、ベガはサイコクラッシャーアタックの構えを見せる。そこで、着地寸前まで引きつけて大キックを出すと、着地後の小足払いも連続で決まってピヨピヨになるので、右端へ投げる。

　投げたら大の竜巻旋風脚を


端に投げて大の竜巻旋風脚。この時点でレバー下で小キックボタンを連打しておく。


なぜかベガの右側に落ち、足払いがビシビシ決まる。

出し、小の足払いを連打していると、なぜかベガよりさらに右側に降りて連続で決まる。6発入れば再びピヨピヨになるので、投げて終わり。

　②のときは着地後もう1回右にジャンプし、降り際に大キックを出す。すると、右端まで下がって跳び込んできたベガに当たる。そこで大の竜巻旋風脚を出し、①と同様にはめる。

　③は着地寸前に跳び蹴りが決まれば、小の足払い連打でピヨピヨになる。以下、アッパー昇龍拳＋昇龍拳で一気に決まることが多い。

　④では攻撃が続かないので、とりあえず右に切り返してきたベガの2段キックをガードし、右端に下がって中の足払い→しゃがみアッパーパターンに持っていく。

　中の足払い→しゃがみアッパーパターンは、まず、端でしゃがんでガードしながらベガが近寄ってくるのを待ち、投げられない程度にできるだけ引きつけて中の足払いを出す。引きつけずに足払いを出すと、突然2段キックを食らうことがあり危険だ。

　ベガが中の足払いを跳び蹴りでよけて突っ込んできたら、しゃがみアッパーで返せる。跳び蹴りではなく頭上にのっかるような攻撃のときは、返せないので立ってガードする。

　中の足払いがガードされたり決まったりしたときは、続


このくらい引きつけて中の足払いを出す。


跳び蹴りで突っ込んできたらしゃがみアッパーで返せる。早めに出すのがコツだ。

けて足払いを出せばいい。

　しゃがみアッパーが決まるとベガはすぐ近くに落ちてくるので、このパターンは連続してはまりやすい。

　また、確実ではないが、跳び蹴り→小の足払いでガンガン押すのも意外に決まりやすい。これは、ジャンプに反応してサイコクラッシャーを出そうとするベガに、跳び蹴りからの連続技が決まるためだ。

　タイムや体力が残り少なくなってくると、ベガはサイコクラッシャーをメインに攻めてくるようになる。サイコクラッシャーは、波動拳、昇龍拳、大パンチなどで返せる。

　ダブルKOはサイコクラッシャーに中キックか遅らせて大パンチ。中キックで合わせるなら、技が出るのが遅いので、かなり早めに出すようにする。大パンチに比べるとタイミングは取りやすいが、完全に技が出ているのにときどきなぜか負けるときがある。これは不運。大パンチで相討ちする場合は、かなり遅めに出さないと勝ってしまう。タイミングが重要だ。



百裂キックの前に敵はいない!

春麗

▼

ストリートファイターIIでただ一人の女性格闘家、春麗の完全版攻略。華麗に舞い敵をうて!!

攻略：FRS−N.O

素早さで敵を翻弄せよ!

春麗の特徴は、素早さにある。その素早さを生かした空中戦、投げを得意とする。その半面、飛び道具を持たないので、どうしても接近戦になりやすい。

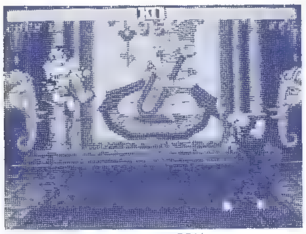
一撃必殺の打撃技はないが、跳び蹴りからの百裂キックは威力絶大。もうひとつの必殺技であるスピニングバードキックは、溜めの時間が必要なばかりか、非常にスキが生じやすい。

その他に、いろいろと応用がきくのが三角跳びだ。画面端にバックジャンプして、レバーを逆に入力すればいい。

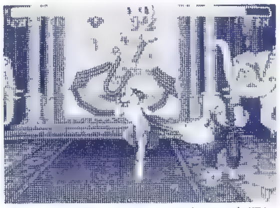
基本的な攻撃パターン

●百裂パターン

この技は、基本的に連射力が必要。ただ百裂キックを出すのではなく、弱キックを使った跳び蹴りを併用する。


弱キックが出たら連打開始。

まず、相手に向かって弱キックの跳びげりで跳び込む。このときに空中で弱キックを連打する。これを着地するまで続ける。そうすると、着地した瞬間に百裂キックを出せる。百裂キックは相手にガードされても、確実に体力を減らせる。もし、相手がガードしなかったら、大抵1発入ると続けて2～3発ヒットするので、うまくいくと投げ以上に体力を減らすことができる。


そのまま着地するまでずっと連打し続けると、この通り。

慣れてきたら弱のキックで跳び込み、中キックを連打するとさらに強力な攻撃となる。

ここで気をつけることは、跳び込むときは必ず弱キックでいくこと。弱と中のジャンプキックは、一見して同じようだが、弱のほうが着地まで足を出しているのに対して、中だと足を途中で引っこめてしまうのだ。

もし、中で跳びこむと、着地する寸前で相手から反撃をうけることはまちがいない。跳び込むときは絶対に弱キックで入るべきだ。連射装置が付いている台なら、弱キックで跳び込んで、強キックを押しっぱなしにしておくと、いきなり強の百裂キックを出せる。

とにかく中を一発打つ（このときレバーは入れたまま）。



ヒットまたはガードするから、さらに踏み込んで投げる。



●投げはめパターン

春麗の歩く速さを最大限に生かしたパターンだ。

まず歩いて近づいて中か、弱パンチ。相手がガードしようとパンチが入ろうと、もう一歩踏み込むと、そこはもう春麗の投げの間合いである。すかさず投げて追いかけて、近づき−パンチ−投げ、のくりかえし。無理のあるキャラもいるが、とりあえずすべての対戦相手に使える。今や基本中の基本技になっている。バリエーションも多い。

●空中首切り投げ

相手が空中に跳んだとき、自分もジャンプして相手の首を巻き込んで投げ捨てるという荒技。全キャラ空中投げすることもできる。やり方は地上での投げと同じことを空中ですればいい（操作図の項参照）。残念ながら、ガイルの空中投げのような稼ぎには使えない。威力は地上での投げより若干強いようだ。

これも、カカと落とし。当たりが遅れるとこうなる。



他に使える技は、蹴り上げ（かかと落とし）、元キック、オーラパンチ、踏みつけなど。

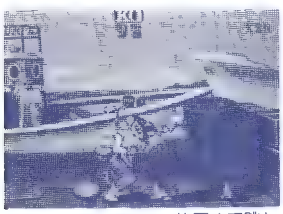
対ケン

不用心なジャンプは禁物

ケンのスタート直後のモードはいくつかあり、いきなり竜巻、バックジャンプからの波動拳2連発、少し歩いて昇龍拳、跳び蹴り連発、足払いを2回して回転足払い、などが主にある（多少ずれるパターンもある）。

いきなり竜巻旋風脚なら、しゃがんでやり過ごす。すると、左側で着地した途端、昇龍拳が絶対来るから、それを投げて、投げはめパターンへ。

波動拳パターンは、1回目の波動拳を斜めジャンプでよけて、2回目の波動拳を撃った直後にケンの目前に着地するようにジャンプ（歩いて一発目の波動拳でもいい）。そこで、まだ波動拳のポーズをとっているケンを投げて投げはめする。


2回目の波動拳でこの位置まで跳んでくる。

跳び蹴りは蹴り上げを使って蹴り返すといい。

足払いパターンのときは、こちら側から蹴り返せないこともないが、とりあえずガードしたほうが安全だろう。

●投げはめパターン

昇龍拳などを一度投げてから普通に投げはめするのだが、ケンのバイタリティーが減ってK・Oマークが点滅したら、ケンは、起き上がり昇龍拳で来る可能性大なので、一度バックジャンプして様子を見てから対処する。

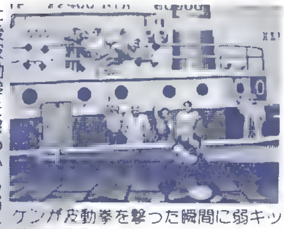

この辺で一度投げはめを止めて逃げる。

●百裂キックパターン

百裂キックをすると、ケンは、波動拳を撃つという習性がある。波動拳を撃ったら、弱キックで跳び込んで着地と



同時に中の百裂を出すようにする。そうすると、ガードした後波動拳を撃つから弱キックで跳び越して中の百裂…のくりかえしだ。


ケンが波動拳を撃った瞬間に弱キックで跳び込む。

このパターンが一番安全だが、欠点は百裂をガードされるので、ひとつのラウンドで入る点が低いのと、百裂が入ってしまうとパターンがずれて波動拳をくらいやすいというところ。連射装置が付いていて、安全にパーフェクトをとりたいならこのパターンをお勧めする。


百裂をガードさせて間合いが離れたら、また弱キックで跳びこんで百裂…。

●残タイム僅少、KOマーク点滅時のパターン

このときは、強の昇龍拳を連発、波動拳連発、跳び蹴り連発と、やたらと連発モードになるが、ときどき投げモードになるときもある。タイミングよく中キックを出すと、つられて昇龍拳を打ってくる。

●ダブルKOパターン

ケンが跳び蹴りしてきたところを引きつけて掌底を出して相討ちにする。両者ともかなり体力を減らしておく必要がある。掌底は少し早めに出したほうがいい。

一気に畳み込め！

難しくしないコツは、初期モードから一気にKO寸前モードへ持っていくことだ。中間モードでフラフラされると危ないので、ここと決めたら畳み込んでしまおう。

対エドモンド本田

間合いに気をつけろ

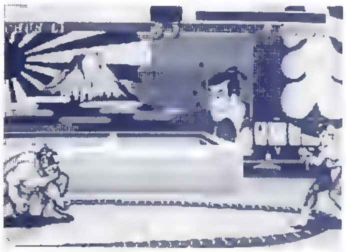
スタート時の間合いで跳び込むと、垂直チョップではたき落とされることがよくあるので、一度バックジャンプして間合いを離そう。

画面端以外では、前後に歩く習性を持つ。そして画面端へ追いつめられ、間合いをつめると本田はつかみ技のどれかに来やすい。逆に春麗か画面端へ追いつめられると、ジャンプ技か百裂張り手が多い。

こういう場合は、春麗の速さを生かして本田のジャンプの下を歩いてくぐり抜けて投げてしまうのもいい方法だろう。

体力を減らしたり時間が少したつと立ち強蹴り（おかまキック）の連続攻撃がくる。そして、さらに体力を減らすと百裂張り手（連続3回）とスーパー頭突きのいずれかの攻撃をしてくるようになる。

本田がバックジャンプして（または垂直ジャンプしで）しゃがんで動かなくなると、それがスーパー頭突きモードに入った証拠だ。これにはフェイントのときもあり、何もしてこないこともあるのも覚えておいてほしい。ただ、何度もスーパー頭突きの格好をして、突然斜めジャンプしたら要注意だ。斜めジャンプの着地直後、いきなりスーパー頭突きがくるからだ。スーパー頭突きは垂直ジャンプでよけて投げてしまうのが一番いい（画面端以外で）。


こうなったら頭突きモード。

●百裂キックパターン

これが一番安全なやり方だと思う。ただ、モード別のところで述べた通り、いきなり跳び込んでは危ない。一度バックジャンプだ。また、この百裂パターンにはまっているかどうか、見分ける方法があるので説明しよう。

まず百裂パターンで跳び込み、バックジャンプで逃げてすぐまた弱キックで跳び込むのだが、このとき本田が、おかま足払いをすることがある。

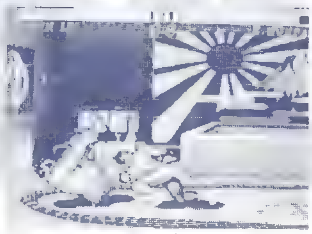
この足払いが出たなら、絶対にジャンプキックをチョップで返されることはない。

●投げはめパターン

いきなり近づいて投げるのはちょっと危ない。始まったらすぐバックジャンプし、弱キックでとびこんでからはめる。慣れてしまえば、時間も早いし点も高いパターン。


この状態で本田が足払いしたら成功。


スタート時より少し離れた間合いで、弱キックで跳び込んで…


着地したら、すぐ投げる。

また、本田は百裂キックでジャンプしてくるタイプなので百裂で跳ばせて空中投げ（春麗は垂直ジャンプ）も狙ってみよう。

●ダブルKO

本田のスーパー頭突きを引きつけて、オーラパンチで相討ちする。ただ、相当体力を減らしておく必要がある。

安全にいくなら百裂

印象に残るほど強いキャラではないが、甘くみてこいつのせいでオールパーフェクトを逃したなんてことがあるから、油断しないようにしよう。

対ダルシム

攻撃の直後を狙え！

最初は歩いてきて足を3回ほどのばして（うち一回はひざ蹴りのときもある）後ろへさがる、というのと、スライディング3連発というのが多い。

両方とも直後に投げを決めやすい。体力が減ってきたり、タイムが60秒を切ったあたりで、ヨガファイアーを撃ってくる。

後半は、ヨガドリルを多用するが、気をつけるのは頭のドリルのとき。着地後にヨガフレイムを出す。タイムオーバーが近いときは特に要注意だ。

ダルシムが倒れているときに跳び越そうとすると、ヨガフレイムを出すことが多い。また、ダルシムは百裂キックをガードするとヨガファイアーを撃つタイプだ。

●百裂キックパターン

やり方は対ケンと全く同じ。ただ、画面端ではめたほうが若干はめやすいようだ。

注意する点としては、最初に弱キックで跳び込むときにダルシムのスライディングで着地前に足をすくわれないようにすることだ。一度百裂をガードさせたらこっちのものだ。


ダルシムもケンと同類。ヨガファイアーを誘って、跳び蹴りで入る。


百裂をガードさせたら斜め跳び蹴りで入る。

●投げパターン

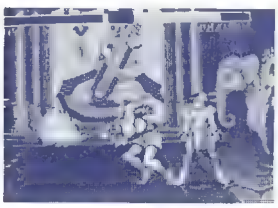
ダルシムは滞空時間が長いので空中投げが狙いやすい。

また、ダルシムには中パンチの投げはめは危険だ（足クセがとても悪いのだ）。

投げはめができるとしたら、ヨガフレイム投げだ。ジャンプで跳び越え、ヨガフレイムを出させて反対側から、投げる。投げたあと、ほんの少し後ろに下がってすぐ弱キックを出しながらジャンプするのがコツ。

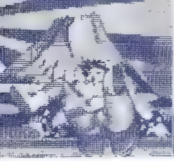

こんなときによく空中投げが決まる。


一度倒したら、跳び蹴りでダルシムを跳びこえる。


うまくヨガフレイムを出したら後ろから投げ。

●ダブルKO

足のヨガドリルに引きつけて貫き手。もうひとつは、頭のヨガドリルに掌底。貫き手のほうは春麗の手がダルシムのひざに、ダルシムの足が春麗の腰のあたりに当たるように、掌底のほうはダルシムの頭が春麗の首のあたり、春麗



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY



の手の平がダルシムの頭の下に当たるような間合いからダルシムを跳ばせること。

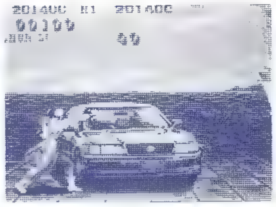
ジャンプが決め手だ

普通に闘うには問題ないが、パーフェクト狙いだと結構嫌なキャラだ。ギャラリーウケパターンとして踏みつけだけで倒すのも面白い。三角跳びも併用して、のばした手足も踏んで、ボコボコに踏みつけてやると笑える。ゴリ押しの投げはやめたほうがいい。

ボーナスステージ（車）



百裂の場合はステージスタート前からボタン連打。



中パンチなら平均5発くらい当てると壊れる。

まず向かって左側のドアを壊して、ボンネットを伝って右側へ移動して壊す。

左側のドアは、中パンチ連打か、ステージの始まる前からボタンを連打して百裂で壊す。右側は、百裂キックで最後まで壊す。中と強のボタンを両手でたたくといい。㊉連付なら強を押しっぱなしでいける。目標残タイム25秒。ちなみに部品は何発で壊れるかランダム（最大6発）。



ボンネットから降りるあたりから連打を始めて、クリアまで百裂で壊す。

対ガイル

ジャンプ攻撃は要注意

始まると後ろへ下がってソニックブームか、前へ歩いてきてジャブ、ジャブ、アッパーか2回転まわし蹴りのどれかをしてくることが多い（ときどきずれる）。

不用意に跳び込むとアッパーかサマーソルトの餌食になる。自分がしゃがんでいると2回転まわし蹴りがよく来る。それを一定タイムまでやると、背負い投げに来る。

また、サマーソルトを外して落ちてきたところを投げようとすると逆にバックドロップで投げ返されやすい。

後半は2回転まわし蹴り、跳び蹴り、投げの3点攻撃がメインとなり、サマーソルトに来るタイミングが絶妙（?）にうまくなる。



少し早めに出すのがコツ。

●元キックパターン

とにかく画面の端でひたすら元キック。跳び蹴りもこれで落とせる。でも、ボタンを連打しないで目押しで一発ずつ当てること。失敗したら一度ガードしよう。

●投げはめパターン

ガイルを元キックなどで一度転がして中パンチの投げはめ。ガードさせるときは中パンチでなくともすり蹴りでもエルボーでもいい。画面端でやるとバックドロップで逆襲されるから、左端から右へという具合いに歩きながらやるといい。

●かかと落としパターン

元キックパターンと要領は同じ。画面端で待ち、ガイルが歩いてきたらかかと落とし。



タイムやゲージが少なくなってきたらサマーソルトなどの上方攻撃に注意。

初めのうちはこちらのほうが元キックパターンよりもやりやすいかも知れない。一度転ばせたら、投げはめパターンへ移行しよう。

ダブルKO

下段突きなどでおびき寄せると2回転まわし蹴りがくるから、2回転目の足に中のしゃがみ足払いを入れる。ガイルの体力を相当減らせておかないとだめ（残り1〜2ドットが理想的）。遠間から弱の跳び蹴りで調節するといい。

（一度はめたら押し切れ！）

不用意にジャンプはできない相手だ。また、ガイルは歩きながらソニックブームや、歩きながらサマーソルトを出すというイカサマを平気でやってのける。歩いてきたからといって安心はできない。

ガイルに対しては投げはめが最も有効だ。

対ザンギエフ

間合いを取って攻撃

スタート時は絶対に前へ歩いてくる。このとき、跳び込むと恐怖の百裂チョップがくることがあるから、始まったらバックジャンプして間合いを取るのもいい。

また、春麗が下がっても追いつかれると足払いが来る。中盤では、常に投げモードでたまに跳び技も少し使う。

百裂キックパターン

百裂をすると跳び込んでくる性質がある。ザンギエフも本田のようにパターンにはまっているか見分けができる。

百裂が終わってバックジャンプして、再び跳び込むときにザンギエフがドロップキックをしてきたら成功だ。立ってガードしているようだと、ちょっとまずい。春麗が着地する前にナイスキャッチされて投げられる可能性がある。



これがいいパターン。

さすがに百裂パターンもザンギエフには安心できない（とりあえず成功率は高いが）。

●蹴り上げパターン

ザンギエフに対して最も簡単なパターンがこれ。ある程度引きつけたら、蹴り上げるだけ。早めに蹴り上げてしまうと、空振りして足払いをくらう。また、一度蹴り上げたらスピニングバードキックやすぐとびこんで百裂で減らしてもいい。



空振りと足払いに気をつけよう。

●ダブルKO

まず跳び蹴りからの百裂キック。百裂が終わったらそのまま待つとザンギエフが少し下がってドロップキックしてくるので、春麗を一歩下がらせてオーラパンチ。タイミングがかなりシビア。他のパターンは、ザンギエフをぎりぎりまで引きよせてかかと落とし。

開発者直伝 ワンポイントアドバイス

春麗の最大の武器は、バルログの次に速いスピードです。これを最大限に生かして、投げ技を狙いましょう。また、慣れてきたら空中首投げも使いましょう。昇龍拳や、サマーソルトキック、ダルシムのJUMPの時などは狙い易いです。その他にも、乗っかり攻撃も前半では使えます。とりあえず乗っかっていれば結構勝ち抜けます。

あと意外に使えるのが百裂キックです。垂直JUMPの直後や、斜めJUMPの直後に出すと、たとえ敵にガードされても無理矢理体力を減らせます。



これにザンギエフが百裂チョップをしてくれれば相討ちになる。が、ほとんど運のみのパターン。

返し技をメインに

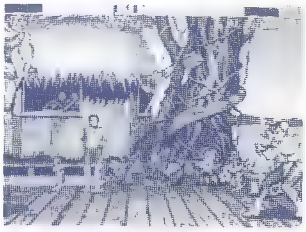
猪突猛進型なので、自分は動かないで返していくのが最も楽なようだ。また、ダブルKOも体力調整が難しいので相討ちは全面中一、二番目に難しいかもしれない。

対ブランカ

跳び蹴りで突破口を開け！

初めのうちはしゃがみ攻撃が多い。時間がかかるとジャンプ攻撃を併用してくる。

まれにスタート直後に回転アタックをしてくるモードもある。スタート直後はバックジャンプして逃げるほうがいいかも（6、7人目の場合）。基本的な闘い方はヒットアンドアウェイで。


このときは画面端で待機。

垂直ジャンプを2回以上繰りかえすと回転アタックが来る前ぶれ。回転アタックをジャンプでやり過ごしても、もう一回、間髪入れず回転アタックしてくることもあるので、弱のバックジャンプキックを入れるのが一番てっとり早い方法（カウンターになる）。

●百裂キックパターン

一連の百裂パターンの中でブランカに対して使うのが最も有効である。特に6人目、7人目のブランカのほうにはまりやすい。ただし、ブランカが垂直ジャンプを始めたらパターンをやめて様子を見よう。

百裂で跳ばせて、自分は垂直ジャンプで空中投げというのもかなり使える。

●投げはめパターン

弱キックでとびこんでから弱パンチ、中パンチで投げはめをする。跳びげりが空中で当たったときは投げないでおいたほうが無難。もう一度弱キックでとびこみ、投げのチャンスを待とう。弱キック後のパンチは省略してもいい。

●ダブルKO

回転アタックを引きつけてオーラパンチ。かなり簡単にできる。もうひとつは電撃に元キック。

ガードを怠るな！

ヒットアンドアウェイの繰りかえしが最も手がたい。少しずつダメージを負わせていこう。あとは全攻撃をガードできるようになろう。


ブランカの攻撃はほとんど跳び蹴りで落とす。


こういうときは投げに行かないほうがいい。

ボーナスステージ（タル）

ここのタルも、何発で壊れるかランダム（大抵一撃で壊れるが運が悪いと…）。一番楽で、かつ一番手堅いのが中パンチで割る方法。落ちてきたタルのちょうど真下あたりで当てれば、仮にはじかれても春麗の足なら追いつく。中パンチなら適度にはじいてくれるから、点稼ぎにもなる。


とにかく中パンチで押す。

対リュウ

意外と空中戦は手強い

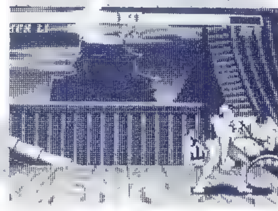
最初、リュウは必ず下がる。春麗が追うと追いついたときは竜巻旋風脚モード、ひじ打ちモード、無抵抗モードがある。竜巻旋風脚モードは、次に背負い投げかアッパーのどちらかをしてくる。

基本的におとなしい。空中戦は意外と強く下手に空中戦を挑むと跳び蹴りで返されてしまう。どちらかというと足技がうまい。地獄足払いは、もう必殺技といえる。

中盤で波動拳を連射してくる。ケンよりしつこいときもある。また、昇龍拳はいざというときしか出さない。こういった相手は速攻で仕留めるのが一番。

●投げはめパターン

投げはめは対リュウ用に開発されたといっていいほどの最高のパターン。初めに投げが決まるかどうかですべてが決まる。投げはめしているとき、ジャンプしようとしたり、竜巻旋風脚しようとするが、無視してはめ続けよう。


はめるときは中パンチでなくともエルボーでもいい。

●ダブルKO

対ケンと同様、跳び蹴りに掌底を当てる。何もしない空ジャンプに気をつけよう。

（反撃の隙を与えるな！）

プレイに慣れてくると、ケンよりも強く感じる。投げはめがなかったら強敵になったかもしれない。投げはめ強し。

四天王

対マイクバイソン

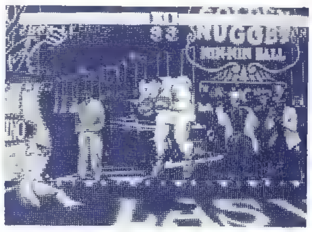
●ラッシュ攻撃を封じろ！

スタート後は、少し後ろに下がるか、いきなりダッシュ攻撃のどちらか。とりあえず始まったらバックジャンプして様子を見よう。バイソンの攻撃はジャブ以外ほとんど必殺技というとんでもない奴だ。

ラッシュしてくるともう手が出ない。ジャブを2度打ってバックジャンプ後のダッシュはストレートかアッパーの2種類。残念ながら見分ける方法はない。ときどき、間合いと運が悪いとジャブで悪魔技がくる。バイソンの真の必殺技はこれじゃないかと思うほど、相当な量のバイタリティーを失う。滅多にないが…。

●回し蹴りパターン

しゃがんで中キックで牽制しつつ、バイソンが跳んできたら、強の上段回し蹴りで返す。とりあえず春麗の安全パターンだ。


ほら、跳べ、跳べぇ。


斜めに跳んだら強キック。

●横着パターン

オーラパンチのみで闘う。意外に思う人もいるかもしれないが、これが面白いように入る。（自分でみつけた最初のバイソン攻略法がこのパターンだった。ロケのころ見つけて、こんなやり方封じられると思っていたが、発売バージョンでも使える。）左端でレバーを左へ入れっぱなしにして（ガードのため）タイミングよく強パンチを押すだけ。結構パーフェクトもとれる。


レバーを左へ入れておき…。


ちよっと引きつけて強パンチ。

●投げはめパターン

まず回し蹴りパターンで回し蹴りを当てたら、地上にバイソンが着地した瞬間に中パンチ。ここから投げはめにいく。


強キックではたき落としたとき、レバーを右へ入れておいて落ちてくるバイソンを追いかけて中パンチで投げはめ。

●ダブルKO

画面端まで下がって、しゃがみ中キックで跳んできたら引きつけて掌底。体力調整がうまくいけば比較的成功しやすい。

あせりは禁物!!

攻撃力は強いが、しょせんは四天王の一番下なだけあって倒すだけならそれほど強くない。

しかし、オールパーフェクトで来ているときはプレッシャーで落としやすい。あせらなければそんな強敵ではないのだが…。あとはラッシュをどう防ぐかが課題。

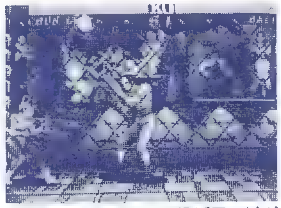
対バルログ

三角蹴りを蹴り落とせ！

スタート直後は絶対バックジャンプする。主に跳び蹴りが主な攻撃。バックジャンプ



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY

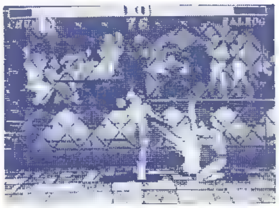


このくらいのタイムで投げモードが加わる。

をした後に三角跳び蹴りをすることがある。タイムが60秒を切ったあたりでバックドロップモードが加わる（ちょうど音楽でわかる）。鉤爪を折ると、1万点。金網に登ったら春麗を動かさず、バルログが春麗の真上で止まったらフライングイズナドロップ、ずれて止まったらフライングバルセロナアタック。



バルログを蹴りおとし…



着地百裂をガードさせ…



間合いが離れて再び跳び蹴りにきたところを蹴り上げ。

●1万点パターン

バルログの三角蹴りを弱の跳び蹴りで落とし、例の百裂パターン、バルログは、鉤爪でガードする。これを7回続ける。8回目から投げ以外のすべての攻撃を当てる度に8分の1の確率で鉤爪が折れるようになる（ガードも回数に含む）。

●投げはめパターン

始まったら歩いて間合いをつめる。すると跳び蹴りがくるから、そのときの間合いで当たろうと外れようとガードの構えをとる。

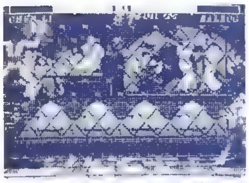
その後、さらに間合いをつめると、すぐに右の壁が見えるはず。バルログはこの壁で三角跳びをするから、下をくぐって左側へ投げる。後は中パンチで投げはめ。



この後すぐ振りかえって、投げはめ（バルログは中パンチ投げはめがやりやすい）。

●空中投げパターン

バルログが金網に登ったら、バルログが右端なら春麗を左端へ、バルログが左端なら春麗を右端というような位置に置く。バルログが跳んだら垂直ジャンプでバルログを捕まえる。



垂直空中投げの間合いは、これくらいの位置関係。

●ダブルKO

バルログはスライディングキックを2回やってくるのでその2回目に、しゃがみ中キックを入れる。バルログの体力を残1〜2ドットにしておかないと失敗する可能性が強い。

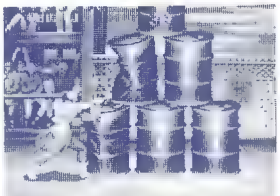
他の方法は、バルログの跳び蹴りにオーラパンチでも相討ちできる。

三角蹴りが勝利の秘訣

バルログは、とにかく相手の動きを翻弄しようとして素早く動くから、のこのこついて行ってはだめだ。相手に惑わされないことが肝心。春麗が跳んでればモードは関係ないというのも強みだ。

ボーナスステージ（ドラム缶）

最後のボーナスステージ。



柏手を打って中パンチ！

一番速い方法はやはり中パンチ連打。目標残タイム32秒。ここもひとつのドラム缶が何発で壊れるかはランダム（最大6発）。

対サガット

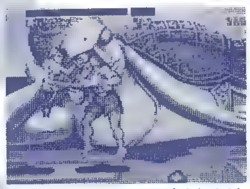
遅いタイガーを見切れ

スタート直後は、タイガーショットモードかジャンピングニーモード。近づくと下段パンチ、タイ式ネリチャギ、跳び蹴りなど。

不意にジャンプで跳ぶとタイガーアッパーカットを打つ。またずっとしゃがんでいても、跳び蹴りの後アッパーが来る。中盤はタイガーショットモード。意味のない垂直ジャンプかバックジャンプをしたら、遅い下段タイガーが来やすい（速い下段タイガーのときもある）。

●蹴り上げパターン

近づいてきたら、蹴り上げるだけ。歩いてくるところを蹴り上げるとダウンさせられるが、ジャンピングニーを蹴りあげると一回転して着地することを覚えておこう。



はめに行くために転ばすときはサガットが地上にいるときに転ばせること。

●なわとび投げパターン

蹴り上げで倒したら、サガットの足元でサガットを跳び越える。すると春麗に背を向けてアッパーカットしてくるので投げ、ダウンしているサガットを跳び越えアッパーを打たせて投げ…の繰りかえし。



ここでサガットを跳び越え、



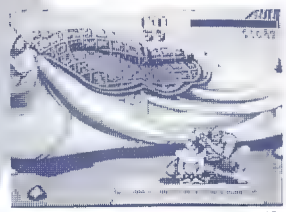
アッパーを後ろから投げる。

●ダブルKO

サガットに弱パンチで跳び込んでアッパーカットを打たせて相討ちにする。

●対サガットまとめ

春麗はジャンプ力があるから、上段タイガーもジャンプできるし、やり方がわかればただの雑魚(?)。とりあえず投げはめでも行ける。



タイミングがすべてだが、普通の投げはめもできる。

FINAL BATTLE 対ベガ

全ての技を駆使して闘え！

最初のモードは、ジャンプキック、歩いて投げ、踏みつけ、後退、2段スライディングなど。ジャンプしてきたら、空中投げが決まる。

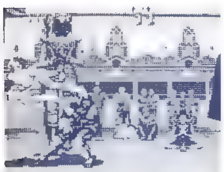
序・中盤のモードは2段スライディング、踏みつけ、跳び蹴り、投げ。ときどきこれにサイコクラッシャーが加わる。

後半で2段スライディングをしたら、まずその直後にバックジャンプからのサイコクラッシャーが来ると思っていい。

●跳び蹴りパターン

画面端でレバーを逆方向に入れ、垂直ジャンプでも跳び蹴りの形になるようにする。

後はレバーを左上に固定して（春麗が左のとき）タイミングよく弱（または中）キックを出すだけ。勝率は7割ってところ。

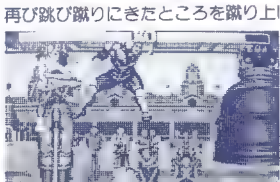


ベガの帽子につま先を当てるような感じで。



百裂は当たらなくても反応させれば、後退する。

再び跳び蹴りにきたところを蹴り上げ。



●百裂キック蹴り上げパターン

いつもの百裂パターンとは少し違う。まず跳び蹴りパターンで、ベガが春麗の足の下にくるような体勢のとき、百裂を出す。ベガは百裂をガードすると一度後退して画面端につくと跳び蹴りしてくる性質がある。これを蹴り上げで返す。

●空中投げパターン

途中まで百裂キック蹴り上げパターンと同じ。百裂でベガを跳び蹴りさせたら、三角跳びでベガを空中投げ。かなり難しい。

●ダブルKO

サイコクラッシャーにオーラパンチ。ちょっと引きつけるだけで難しくない。中パンチでも可。

空中戦に持ちこめ

春麗を使っているので、空中戦を挑むとさほど難しく感じなくなる。三角跳びなら、ベガの跳び蹴りの上を行けるからだ。地上にいるときにはすべての攻撃をガードできるように。地上よりも空中のほうが春麗には有利だ。試合中にもし、ベガが向かってきたときは逃げ蹴りが入る。

サマーソルト&空中投げ完全無敵の超人

ガイル

GUILE

めざすは宿敵ベガ唯一人。サマーソルトで今日も一人宙に舞う。

攻略:石井ぜんじ

ガイルは、サマーソルトという無敵の対空兵器をもっている。中足払いでとばし、サマーソルトだけでベガまで楽に行けてしまう初心者向きのキャラクターだ。

ただし、最後につまるのがベガ。ここまで、敵がジャンプしてきたら上ガードせずにサマーソルトだけでよかった。しかし、ベガには簡単にサマーソルトが通用しないため、ガードの甘さが一気に問題になってしまうのだ。

また、ガイルには投げはめもある。立って小キックを連打し、相手がガードしたら即大パンチで投げ。これだけでもかなりいける。

ガイルはサマーソルト、投げはめが基本だが、空中投げもできるしその奥は深い。じっくりきわめていこう。

サマーソルトの[illegible]

対春麗

ガイルにとってはかなり楽な相手。しゃがんで待ち、とんでくるところをサマーソルトだけで楽勝だ。たまに相討ちになることがあるが、このときはタイミングが早すぎる証拠。少し遅らせればいい。

投げはめをやる場合は、春麗がとんできたらくぐって投げればいい。もちろん大パンチ投げと立ち小キックを使う。パーフェクトを狙うなら、こちらのほうがやりやすい。



立ち小キックからの投げはめがやりやすい。



画面の端以外なら大の投げのほうがいい。

ダブルKOはしゃがんだ状態からのアッパーで行う。春麗がふつうのジャンプでとんできたらタイミングよくアッパー。三角跳びのときはだめ。

[illegible]でもガイルなら[illegible]

対ブランカ

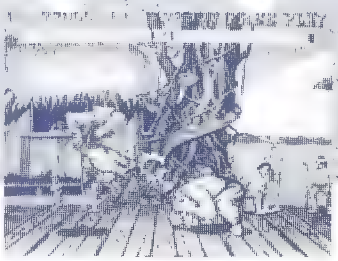
他のキャラではブランカが強敵だが、ガイルなら恐れることはない。立ちガード、下ガードなんて使い分けなくても、サマーソルトをうってしまえばいいからだ。もちろん投げはめも可。

サマーソルトパターンのときは、しゃがんで小パンチを連打していてジャンプしてくるのを待つ。しゃがんで小パンチを連打していればほとんどブランカの攻撃はくらわない。ただし、小パンチをブランカがくらった直後にのびーるパンチを打たれるとやられることがある。

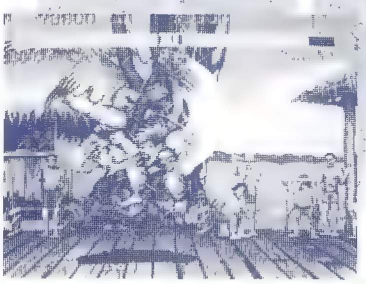


しゃがんでパンチで、ローリングアタックも返せる。

2回ぐらいサマーソルトを当てれば、ブランカはぴょんぴょん飛び跳ね始める。こうなれば、かえってサマーソルトのえじきだ。



まず大のサマーソルトをガードさせる。



ローリングアタックにきたところをカウンターで当てる。

サマーソルトでいったんころがしたら、ブランカが起き上がるときにソニックブームも撃っておくといい。すると、ブランカの立ち上がりざまのローリングアタックを防ぐことができる。

また、サマーソルトを使った大道芸的なパターンもある。連続サマーソルトをブランカに当てる方法だ。

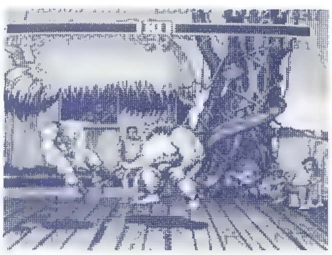
始まった直後、ブランカは歩いて近づいてくることが多い。そこを、大か中のサマーソルトを当てて、いったんガードさせる。ブランカはサマーソルトをガードしたあと、必ずといっていいほどローリングアタックがくる。そこを連続のサマーソルトで当て、2倍のダメージを与えるのだ。このパターンはブランカに1回目のサマーソルトを空振りではなく、ガードさせることにコツがある。

投げはめパターンは、小キックでとびこみ他のキャラと同様にはめる。完璧とはいかず、たまに立ち上がりローリングアタックで返されることがある。

空中投げを狙うなら、いったんブランカをころがして立って小パンチ。ジャンプで抜けようとしたところをバックジャンプして空中投げだ。ただし2000点投げは無理。

ダブルKOは、ローリングアタックのときに裏拳（立って大パンチ）か立ち大キックで行う。裏拳の場合はタイミングがかなり早めだ。しかし、勝ってしまうことがないのが長所。

大キックの場合は逆に、ギリギリまでひきつけてから出す。タイミングが悪いと勝ってしまうことがある。その他に、電気を出してきたらしゃがんで2回転足払いで相討ちができる。



裏拳なら倒してしまうことなくバッチリダブルKOだ。

中足払いは[illegible]

対ザンギエフ

しゃがんで中キック・サマーソルトパターンは、中キックを足払いで返されるため使





HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN. GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

えない。完璧な方法はないが、勝つだけならいろいろな方法がある。

一番楽なのが立って小パンチ連打するだけのパターン。足払いやとびげりをくらうこともあり、かなり危険はある。しかし、負けることはほとんどないだろう。

単純かつ確実なのは垂直ジャンプで大パンチするパターン。落下中にパンチするのがコツ。大キックでもいいが、大キックのほうが返し技をくらいやすい。



小のサマーソルトならガードされてもジャンプで脱出可能。

サマーソルトを使うなら、足払いは使わず、いきなり小のサマーソルトをぶつけるといい。近くで打つとガードされるが、ギリギリ当たる遠さなら必ずといっていいほど決まる。

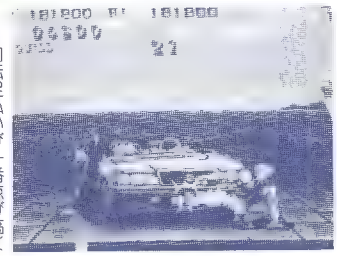
小のサマーソルトがガードされたら垂直ジャンプし、垂直ジャンプパンチのパターンに移向も可能だ。この複合パターンが一番パーフェクトの確率が高いと思う。サマーソルトがガードされたら投げてもいいが、投げ返されることもある。

ダブルKOは、しゃがみ小パンチでとばせて、とびげりにアッパーで行う。ただし体力調整が難しい。

ボーナスステージ(車)

左側は立って大キックを4発当て、ジャンプしてから歩いて右にいき同じように大キックを4発当てる。その後は2回転足払いを決める。10秒くらい残るだろう。

2回転足払いのかわりにしゃがんで中パンチでもいい。運がいいとこっちのほうがタイムは速い。しかし、点数は足払いにかなわない。



2回転足払いが一番点が高く確実。

投げはめが楽

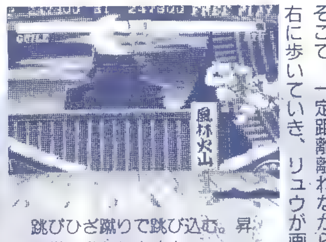
対リュウ

リュウは投げはめがしやすいし、大の足払いをあまりしてこないのでサマーソルトも決めやすい。勝つのはそれほど難しくないだろう。

まず、投げはめのパターンから紹介しよう。いったん投げたら、立ち小キックを当てて、大パンチで投げる。リュウがジャンプしようとしたら投げにならずアッパーが当ってしまうことがある。このときは、あわてず近づいて立ち小キックを連打すればうまくいくことが多い。

パーフェクトで勝ちたいときに問題になるのがはじめの入り方だ。いきなり歩いていって投げるのは、竜巻旋風脚をくらいやすい。

竜巻旋風脚は、近づくといきなり出してくることが多い。そこで、一定距離離れながら右に歩いていき、リュウが画面の端に行ったら小キックでとびこむ。ジャンプ小キックを当てたらすぐ立ち小キックを当てて投げるのだ。



跳びひざ蹴りで跳び込む。昇龍拳以外なら大丈夫。



着地と同時に立ち小キックを当ててから投げはめへ。

投げはめ以外だったらしゃがんで待ち、とんできたらサマーソルトでも十分勝てる。ただし波動拳をいきなりうってくることがあるのでパーフェクト勝ちは難しい。

じっくり倒そう

ダブルKOは難しいので、できるだけドローゲームを狙ったほうがいいだろう。

対ダルシム

基本的に、ドリル頭突き・ドリルキックを待って跳んできたところをサマーソルトキックで攻撃する。ダルシムが少し離れたらソニックブームをうち、ドリルを誘う。

少しダルシムが離れたところから中か小のソニックブームをうてば、とんでくるまでの間にためられる。そしてサマーソルトだ。あまり近い位置からだとためられないので注意すること。

また、スライディングにもサマーソルトを狙って当てることができる。大のスライディングが連続して3回来るパターンのときは狙おう。

万一、ドリルキックにサマーソルトを空振りしたりするとせっかん攻撃でなぐられるので注意しよう。サマーソルトを空振りしてしまったら投げに行くと、逆に投げ返すことも可能だ。

1人目や3人目のダルシムで、スタート直後に後ろに下がったら、一気に勝負をかけてもいい。ジャンプ大パンチを当てて、着地と同時に小パンチを連打すると星を出すことができる。

また、1回倒したらジャンプし、空中投げを狙うパターンもある。ダルシムがヨガフレイムなどをしてきたときはそのまま投げてしまえばいい。2000点空中投げを狙うときもこのパターン。

ダブルKOは、ドリル頭突きにしゃがみアッパーだ。ド



大のスライディングは投げよりサマーソルトだ。

基本だけで十分

ローゲームを狙いつつダブルKOのチャンスを待つ。

これでめざせ160万だ!

ガイル空中投げパターン

ガイルの稼ぎに絶対必要なのが、2000点空中投げだ。この投げは、点が高いばかりか体力がほとんど減らないことがあるので、何回もかけることができる。

かけ方は、ガイルがジャンプの落下中に、パンチボタンで空中投げをすればいい。そのため、敵がジャンプする前にガイルはすでにジャンプしていないといけない。これがなかなか難しいのだ。

春麗、リュウ、ダルシム、サガットでかけやすいのでキャラクター別に説明していこう。

1. 春麗を投げる

春麗を画面の端に追いこみ、立って小パンチを連打する。すると、春麗が三角跳びで逃げようとするので、それを後ろからジャンプして空中投げ。

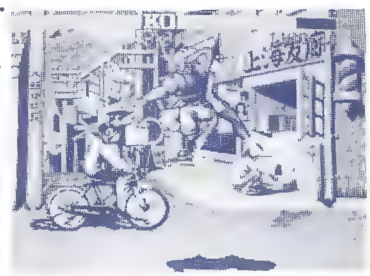


春麗を端に追いつめて立ち小パンチで跳ばせる。

2. リュウを投げる

リュウを端に追いこみ、投げる。立ち上がったところをしゃがんで小パンチを2～3発当ててからサマーソルトだ。

リュウはいったんガードしてから逃げ蹴りをしようとする。しかし、画面端なので垂直にジャンプしてしまうのでそこを空中投げ。キックをくらってしまうことが多いのでタイミングが難しい。



後ろから追いかけるようにジャンプして空中投げ。

3. ダルシムを投げる

いったん倒したら、ダルシムが起き上がると同時にジャンプする。ダルシムが立ち上がると同時にジャンプすると、空中投げが可能だ。

4. サガットを投げる

サガットをサマーソルトで転がしたら、バックジャンプし、着地したらサマーソルト。空中でためておいて出す。サガットはサマーソルトに遠くから反応してアッパーカットを空振りするから、そこを斜めにジャンプして空中投げ。サマーソルトをうったらそのまますぐジャンプする。連続でこの動作をつづけることができる。

対C戦攻略

対E・本田

投げはめでもサマーソルトでもパーフェクトがとれる楽な相手。さっさと倒して次に進もう！

中足払いでとばせてサマーソルトで倒し、投げはめに持



本田が跳び蹴りを出していても下から空中投げができる。

っていってもいいし、いきなりつかんで投げてもいい。スタート直後にいきなりつかみにいっても、くらうことはほとんどないだろう。ガイルは



本田にも裏拳でダブルKOができる。

足が速いからだ。

ウケを狙うなら、中足払いでとばせて空中投げでしとめてもいい。遅めにとぶのがコツ。

ダブルKOは、スーパー頭突きに裏拳（立って大パンチ）で行う。

ボーナスステージ（タル）

サマーソルトだけで壊すと、



立ち大蹴りとえんずい蹴りをうまく使ってタルを壊そう。

タルが1個1000点入るのでとても高い。しかし、危険が多いので確実にいくなら立ち大蹴りだろう。

タルをはじいてしまったりしたら、レバーを入れて大キックを押し、えんずい蹴りを出す。すると、当たり判定が大きくタルを2個いっぺんに壊してくれて助かることが多い。

必殺小パンチ連打

対ケン

ケンはしゃがんで待ってサマーソルトの方法がやりにく



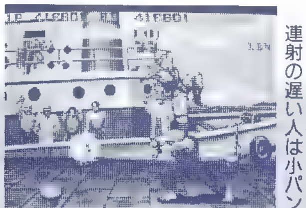
小パンチで星を出そう。連射が速ければ大丈夫。

く、苦手としている人が多いと思う。近づいてきたときに中キックを出すと、大の足払いでしばしば転がされてしまうからだ。投げはめも昇龍拳で返されることが多い。

しかし、ケンに対してはとてもいいパターンがある。立って小パンチ連打だ。いったんケンを転がし、立ち上がる前から密着して立ち小パンチ連打。ケンはしゃがんでいるが、そのうち立ち上がってパンチをくらってしまう。

小パンチを連打で6発以上当てるとだいたい星が出てしまう。投げて同じことを繰り返せば簡単に勝てる。

連射の遅い人は小パンチを



タイミングさえ合わせれば絶対投げられる。

4発当てたら少し近づき、再びパンチを当てるといい。

これさえ知っていればだいたい勝てるが、パーフェクトで勝つには初めが肝心だ。ケンのパターンに応じて攻撃方法を変える。

後ろに下がったら波動拳が2回くるから跳び越して投げ。竜巻旋風脚のときはかわして昇龍拳のときに投げる。

たまに、サマーソルトが空振りする間合いで跳び蹴りにくることがある。このときはしゃがんでいればケンは跳び越す。これを繰り返すから、2回目の跳び越しのときに振り向きサマーソルトを決める。跳び越して、着地寸前にサマーソルトをうてばいいのだ。

また、ケンに対しては、ただ立って中キックだけでも勝てる。とびげりは近づいて足の上がる中キックで返し、歩いてきたら中キック（ソバット）で昇龍拳を誘う。ボタン1個でも勝てるのだ。



遅いソニックブームをジャンプしてきたらアッパー。

対バイソン

しゃがみ中キックで跳ばせてサマーソルトで転がし、その後は投げはめだけでパーフェクトがとれてしまう。ただし、毎回パーフェクトを狙うならスタート直後のダッシュ



サマーソルトさえ使えればバイソンは怖くない。

攻撃をいかにかわすかが問題だ。

スタートした直後に遅いソニックブームをうち、ジャンプしてきたらしゃがみアッパー。バイソンがくらって着地したところをタイミングよく中足払いで反応させるといいと思う。

ダブルKOは、中の足払いで跳ばせて立ってレバーを右に入れながら中キック（立ちひざげり）で相討ちする。

対バルログ

バルログはリュウ・ケンのように起き上がるときに連続攻撃が入る。また、ガイルは足が速いので、三角跳びをくぐって投げることもできる。

まず、連続攻撃パターンを紹介しよう。このパターンはバルログの体力が少なくなるととても強くなるので、一気に倒してしまおうというパタ



三角跳びのときにダメージを与えるのは裏拳がラク。

ーンだ。

体力がありタイムが70秒台までのとき、バルログはツメ攻撃や三角跳びからのキックを主にしてくる。このときの攻撃は怖くないので、三角跳びのときに返し技を2発入れておく。

一番簡単な返し技は、三角蹴りのときに裏拳だ。落ちてくるところを動かず、大のパンチを当てるだけでいい。

サマーソルトを使ってもいいが、このときは中途半端なタイミングだとくらってしまう。できるだけひきつけて小か中のサマーソルトを打つか、早めに大のサマーソルトを使う。

3回目に三角跳びをしてきたらサマーソルトで転がし、起き上がるところを斜めジャンプ大パンチを当てる。1回大パンチを当てたらバルログが起き上がるところを2回、3回と同じようにパンチを当てる。星が出るから投げてKOだ。

このほかに、三角跳びにいきなり斜めジャンプの中キックなどで跳び込み連続技にいくパターンもある。星が出たら大パンチで投げ、起き上がりざまに再び連続技にいく。

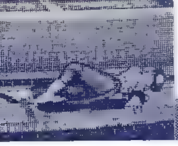


画面の端で小パンチをガードさせて爪を折る。

また、三角跳びをくぐって投げてから連続技をしてもいい。遅いソニックブームを撃ってジャンプしてきたところをくぐって投げるというパターンもある。

爪折りは、連続技を小キックにして画面の端までジャンプ小キックを当てつづける。画面の端まで行ったらしゃがんで小パンチするとバルログはガードするので、できるだけ小パンチをたたきこもう。三角跳びをくぐって壁に向かって投げ、しゃがんで小パンチ連打を繰り返してもいい。

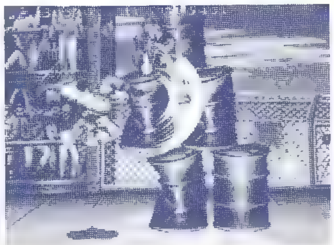
ダブルKOは、バルログのスライディングにしゃがみ中キック。ただし体力調整が難しい。体力調整が楽なのが、フライングバルセロナアタックに大のサマーソルトで相討ちというパターン。ただし、こちらはタイミングがシビアだ。



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.



しゃがみ中パンチで1つめのドラム缶を壊して…。

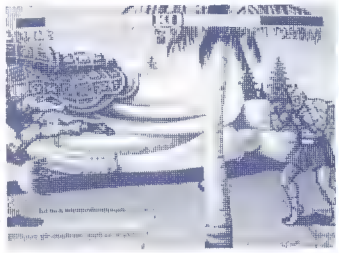


大のサマーソルトをその場から連発。

ボーナスステージ（ドラム缶）

確実にいくなら立ち大キックでどんどん壊していくのがいい。途中で上からドラム缶が落ちてきたら、えんずい蹴りを使うと空中で他のドラム缶もろとも当てられる。これだと30秒前後残る。

点を稼ぎたいときは、1番左のドラム缶をしゃがみ中パンチで壊し、中に入る。そこで、大のサマーソルトを連発。多少タイムが遅れても、こっちのほうが点が高い。



中キックでタイガーショットをよける。意味なし技。

対サガット

ガイルなら、サガットも楽な敵だ。中足払いでジャンプさせ、サマーソルトを決める。これの繰り返し。投げはめは危険なのでやめておいたほうがいいだろう。

サガットの下段のタイガーショットは立って中キックでかわせる。ウケ狙いの技といえよう。

ダブルKOはジャンプして小キックでとびこみアッパーカットと相討ちする。サガットをダウンさせ、垂直のジャンプ小キックで相討ちしてもいい。

対ベガ

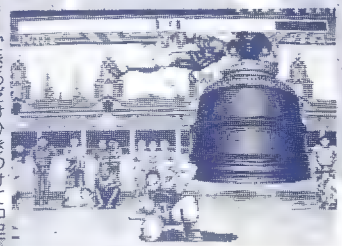
ガイルだと必ず一度はハマるのがこのベガだ。画面の端に追い込まれると、ベガのとびげりがサマーソルトで返せない。



画面の端で立ち中キック。実はかなり難しい。

ここでは2つのパターンを紹介しよう。画面の端で中キックのパターンと、画面の中央でサマーソルトするパターンだ。

まず、中キックパターンを説明しよう。ガードしながら押されたりして、とにかく画面の端に進む。そして、しゃがんで中足払いをする。すると、ベガがジャンプしてキックしてくる。とびこんできたら、立ってタイミングよく中キック。足が高く上がり、ベガを撃墜してくれる。



できるだけひきつけて中足払いで跳ばす。



着地寸前にサマーソルト。決まると気持ちいい。

ベガが垂直の跳び蹴りをしたら、サマーソルトで決めてもいい。こうして中キックで少しずつベガの体力を減らす。

もう1つのパターンは、振り向きサマーソルトのパターンだ。このパターンは、画面の中央にいないとできない。

ベガが近づいてきたら、中の足払いをする。するとベガはガイルを跳び越そうとするから、ベガが着地寸前にサマーソルト。ガイルはベガのほうに振り向いてくれて、サマーソルトが空振りせず決まる。



踏みつけられたらすぐジャンプ。空中投げの直前のカット。

コツは、できるだけひきつけてから中の足払いを出すこと。そうしないと、ベガのほうに振り向いてくれない。中足払いを出したとき、ベガが垂直ジャンプしたらサマーソルトが決まる。

また、画面の中央にいれば、ベガの踏みつけ攻撃のときに空中投げが決められる。踏みつけを立ちガードで受け、受けたと同時に斜めジャンプ。これでかなりの体力が減らせる。

また、ベガを画面端に追いこむと、確実に勝つパターンがある。ベガを画面端で倒したら、起き上がりざまに2回転足払い。ベガはバックジャンプキックで逃げようとする。しかし、画面の端なので垂直ジャンプしてしまう。そこをサマーソルトだ。これを繰り返す。

また、スタート前後は斜め右上にジャンプして空中投げを狙おう。ベガがジャンプしてくれれば必ず決まる。決まれば体力が減り、ダッシュ攻撃をあまりしてこなくなるぞ。

ダブルKOは、サイコクラッシャーアタックに裏拳。タイミングは早めだ。

最もベガまで行きやすくまた一番点稼ぎの奥の深いのもガイルだ。みんな末永くガイルを愛してやってほしい。



2回転足払いを出すと必ず垂直ジャンプしてしまうベガ。

開発者直伝 ワンポイントアドバイス

比較的簡単に必殺技を出せるキャラクターです。基本的にこちらから攻撃はせずに、カウンターを狙っていくと安全です。常にレバーを↙に入れて、ソニックブーム、サマーソルトキック、両方出せるようにしておきましょう。

また足が長いので、とび蹴りが有利です。落下中の空中首投げ2000点です。しかも残り体力に攻撃力が比例しているので、点数を稼ぎたい人は狙ってみてください。

サマーソルトキックは、出した直後一瞬の間、無敵状態になっています。

野性の力を思い知れ！

ブランカ

BLANKA

投げはめができないブランカだが電撃を使用したはめ技ならあるぞ。

攻略:やまかわ悠理

投げはめではなく電撃はめ

コンピューター戦におけるブランカは、投げはめが使えない分、楽に勝ち進むという点では難しいキャラである。だが、中足払いで跳ばせて攻撃できるキャラもいるので救われている。

また、電撃パターンというブランカ独特の戦法がある。これは飛び道具を使ってくる敵（リュウ・ケン・ダルシム・サガット）に大いに有効である。

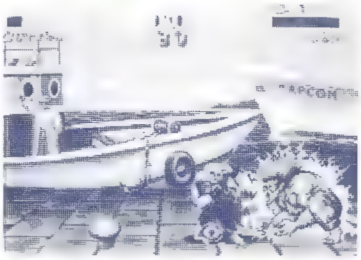
やり方は、波動拳などを出すのを先読みし、相手のそばに着地と同時に電撃を出す。相手がガードしたらボタンを連打するのをやめ、レバーを斜め上（相手のいるほう）に



波動拳を先読みして跳びこむ。ジャンプ中は中パンチボタンを連打。



電撃を出すのが遅れるとガードされるがチャンスはまだある。



電撃が入ったらラッキー。再び密着して電撃だ！

入れる。再び波動拳などを出してくるのでボタンを連打しながら着地と同時に再び電撃を出す。基本的にはこれの繰り返しだ。ジャンプが早くて電撃が着地と同時に出れば相手は感電してしまうのである。

相手をダウンさせたら密着して、電撃を出して繰り返す。ただし、この電撃は中ボタン以上でないとだめ。小の電撃だと、電撃の時間が長く波動拳などをくらってしまうからだ。連射装置がついているなら大の電撃で出せばほぼ完



小の電撃だとこの通り。ボタンを連打するのをやめてもまだ出てる。

壁であろう。

これを読んでわかる通り、この電撃パターンは連射の速い人向け。連射の遅い人は基本パターンで安全に戦うのがいいだろう。

電撃で楽々KO

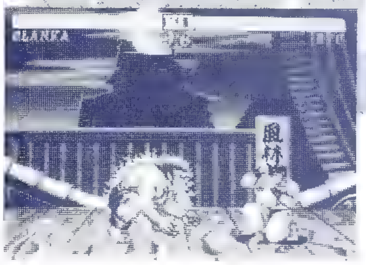
対リュウ

○電撃パターン

リュウの方向に2回ジャンプして、2回目のジャンプの着地と同時に電撃。リュウはガードしたあとに波動拳を出そうとし、手をのばした途端に感電してしまう。ガードしないときは斜めジャンプから中パンチで電撃を出しはめる。

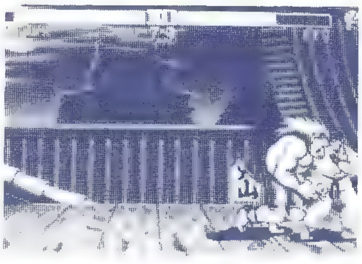
○ニセ電撃パターン

電撃パターンと方法は同じだが微妙に違う。スタート後にリュウの方向に3回ジャンプし、3回目のジャンプで欽



2回ジャンプのあと電撃。こうなったらリュウに未来はない。感電あるのみ。

ちゃんキックを出す。そして着地と同時に頭突きを出す。頭突きのあとにリュウは波動拳を出すのでリュウの方向へジャンプする。ジャンプ中は何もせず、着地と同時に再び頭突きを出す。これの繰り返



ニセ電撃パターン。やっていることは大差ない。

しだ。ただ、頭突きが2発ともガードされたりモロにくらったりしたときは波動拳を出してないのでジャンプして欽ちゃんキックを出すこと。最初の欽ちゃんが入りにくいが、連射がない割にははまりやすい。

○返し技パターン

前方ジャンプで来たら間合いを少し離して早めに回転キックか持ち上げパンチ。

波動拳を出したら、1回垂直ジャンプで波動拳をかわしつつ少しリュウの方向へ前進し、2回目の波動拳を斜めジャンプからの跳びげり、頭突きでニセ電撃パターンに持って行く。遅い波動拳には注意。

竜巻旋風脚は垂直跳びげり。旋風脚を落とさずにしゃがんでガードしていると着地と同時に投げられるので注意。

自分に歩いて近寄ってくる（投げ）ときは斜めジャンプで逃げながら跳びげり。

ダブルKOはリュウの跳び蹴りにのびーるパンチだが、ドローを狙うのが無難。

電撃パターンにはめるまでが勝負

対ケン

○電撃パターン

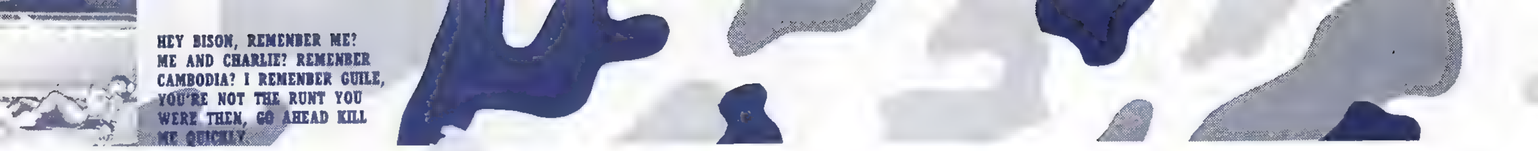
はめに持っていくまでがつらい。スタート直後にケンがバックジャンプして波動拳を出してくるならラッキーパターン。こちらも波動拳を跳びこしてはめてしまおう。

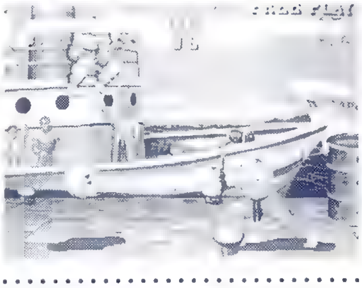
その他は、昇龍拳が落ちてくるところをローリングアタックで当ててダウンさせるか、ケンの跳びげりに対して、こちらが斜めジャンプからの跳びげりを当てて一気にはめるくらい。電撃を出すのが早ければ、跳びげりに来たところを感電させることもできる。

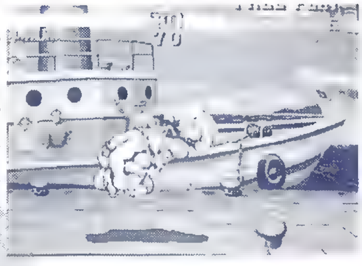
○返し技パターン

ケンの技に対する返し技は






波動拳のパターン。2回目の波動拳のあと感電させる。

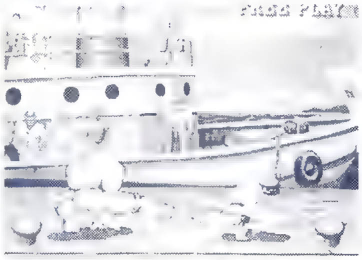

しっかりためていないとローリングアタックは出せない。直後の電撃もしっかり出すこと。

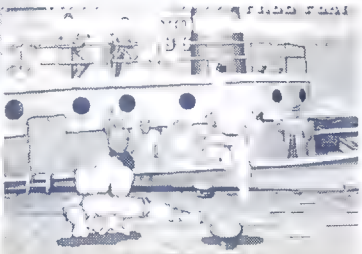
リュウと同じ。ただ、ケンの体力が減って音楽のテンポが速くなったら昇龍拳を待つほうが安全。

また、音楽か変わる前にケンが歩いてきたら、こちらはしゃがんで中足払いを連発する。ケンは大足払いを連発するか昇龍拳を出してくるので昇龍拳にのびーるパンチを当てよう。

ダブルKOはリュウと同じ。昇龍拳の連打はローリングアタックで逃げる。

基本パターンの[illegible]


中の足払いを連打。ケンは大足払いを出すだけ。


そしてしびれを切らし昇龍拳を出す。こうなればしめたもの。

対E・本田

斜めジャンプの跳びげりからパンチで入って、その後頭突きを入れる。これの繰り返しで勝てるか、パーフェクトを取るなら、音楽か変わったあとに中足払いで本田を跳ばせて持ち上げパンチを当てる基本パターンが安全。持ち上げパンチは早めに出すこと。最初から基本パターンでもいいのだが時間がかかりすぎる。

なお、百裂張り手は立った状態でじっと耐える。スーパー頭突きはタイミングよくパンチ、垂直跳びげり、1回跳びこして頭突きを入れる。


斜め跳び蹴りで跳びこむ。本田の頭の上にけりが来るように出す。


頭突きがモロに入れば本田はピヨピヨ。

また、笑えるパターンとして小キックの連打だけで勝つ


小キックの連打でどうすることもできない本田。けど、たまに百裂張り手を出してくる。

こともできる。

ダブルKOは、スーパー頭突きに回転キックがやりやすい。小・中パンチでも可能だがタイミングは激辛。

ボーナスステージ（車）

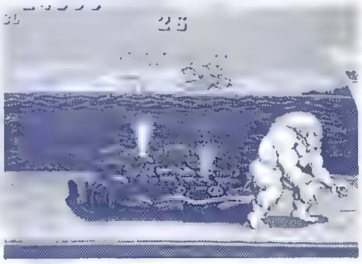
中パンチを電撃が出ないように連打する。左側を壊したら、2回斜めジャンプで移動して、そのあと右へレバーを入れ車から落ちる。落ちると同時に中パンチを連打して電撃を出すようにする。ブランカは右を向いているが、電撃が出れば向きに関係なく車は壊れてくれる。

電撃が出たら大パンチ連打に切り替える。

ベストタイムは26秒残し（左側が4回で壊れた場合）。普通でも24秒は残せるだろう。

ガードが甘いので電撃が楽々きまる

対ガイル


超ワールドレコード!!本田や春麗、はたまたザンギエフでも残すのは無理だ。

ガイルはなぜか電撃をモロにくらう（たまにガードするが10回に1回あるかないかという程度）。当然電撃パターンにはめる。ガイルに対しては小の電撃も有効なので連射が遅い人もチャレンジしてほしい。

まずはしゃがんでガードして待つ。そして、ガイルがジャフ、ジャフ、アッパーと攻撃してくるので、アッパーを出しているときに大足払いを当てる。そして、その場から斜めジャンプをしてジャンプ中にパンチボタンを連打し着地と同時に電撃が出せるようにする。ただしこれは中以上の電撃の場合。小の電撃の場合は、足払いを当てたあとに


アッパーのときに足払いで転ばす。


すかさず斜めにレバーを入れボタンを連打する。


あれガイル。ガードすることを知らないため感電死!?（たまにガードするけど）

少し前進してから斜めジャンプをしないとパターンにはまらない。あまり前進しすぎるとジャンプが遅れてうまくいかない。

なかなかシャフかこなかった場合は、ガイルの2回転足払いのあとのバックジャンプにローリングアタックを当てる方法がある。当てたあとは密着して電撃だ。70秒をすぎるとアルゴリズムが変わるため早めの見切りが必要だ。

もし、電撃をガードされたら斜めジャンプをしてパンチを連打する。

また、2人目に出てきた場合はジャフパターンかなかなかこないので斜めジャンプから跳びげりを当て、頭突きを出してピヨらせるのがいい。

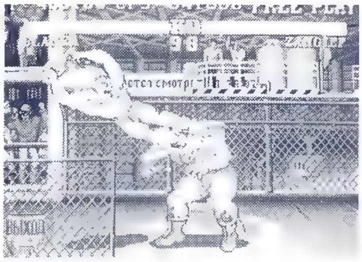
ダブルKOは、画面の両端に両者がいて、ガイルが少し前進したらのびーるパンチを出し2回転足払いを出させる。2回転目の足に大の足払いを当てればOK。のびーるパンチを出すのが遅れると2回転足払いにやられる。

跳びげりだけで勝てる

対ザンギエフ

垂直ジャンプから大の跳び蹴りだけで勝てる。跳び蹴りのタイミングは、ジャンプが最頂点に達して少ししてから。まれにチョップの連打でダメージをくらうことがあるが、跳び蹴りのタイミングしだいで防げる。

ダブルKOは、小足払いで跳ばせてザンギエフの跳び蹴りにのびーるパンチ。しかし成功率（体力調整も含む）は限りなく低い。


やはり跳びげりが一番（ほかにやりようがない!?）。

スタート位置から動かずに勝てる!?

対春麗

基本的にジャンプをするのを待つ。ジャンプからの跳びげり、のっかり、大パンチなどすべて持ち上げパンチで返せる。歩いてパンチを連打してきたらガードする。

また、垂直跳び蹴りのパターンもある。三角跳び蹴りに対しては、タイミングよく垂直ジャンプして跳び蹴り。三角跳びをせずに、いきなりジャンプするときは、こちらも先読みして同様に跳び蹴り。この場合、春麗は画面の一番端から少し歩いてジャンプしてくる。また、この攻撃は連続でくることが多いので、春麗が着地して少したってからこちらはジャンプすればいい。

歩いてきた場合は、跳び蹴りを落とすとすように当てる。早すぎると着地と同時に投げられてしまう。モロに当たった場合はレバーを上に入れたまま連続で当てるようにする。

ガードされた場合は、その後大パンチがくるのでこちらもガードする。そして再びジャンプから跳び蹴りだ。

このパターンのほうが早く倒せるのでおすすめだ。

これとは別に楽勝パターンがある。電撃だけ出していれば春麗が勝手に突っこんできて感電してくれるのだ。ただし百裂キックや元キック、たまにジャンプ中キックをくらうことがあるのでパーフェクトを狙うには向いていない。

ダブルKOは跳び蹴りに回転キック。


持ち上げパンチで跳びげりを落とす。ここでは別名スカートめくり!?


垂直跳びげりは慣れないと難しいかも。

ボーナスステージ（タル）

連射の持続力に自信があれば中パンチを連打して電撃でタルを壊す。座標は写真の位置で。

普通にやるなら中キック（ひざ蹴り）。2回攻撃できるので、タルがはじけてもフォローがきく。


背景の地面のラインに足を合わせる。

電撃もよし、欽ちゃんもよし

対ダルシム

●電撃パターン

とにかく1回転ばして斜めジャンプから電撃にもっていく。前半なら大キック3発、ドリル頭突きから大スライディングの攻撃を転ばすといい。

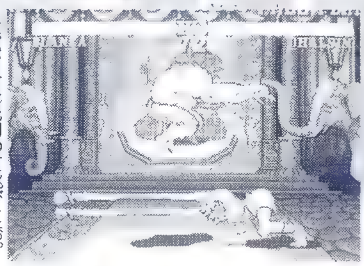
また、大パンチ3発のとき、タイミングを見切り跳びこむ方法もある。

●欽ちゃんパターン

とにかくダルシムから間合いを離さないようにして欽ちゃんキックを当てる。ダルシムがジャンプしなければ、欽ちゃんを落とすとすように当てる。ジャンプしてきたら高さを合わせてキックする。

1人目ならスタート時からガンガン行ってもいいが、3人目以降だとなかなか近寄らせてくれない。そこで、電撃パターンの持って行き方と同じくダルシムの攻撃を待ち、1回転ばせるなり見切るなりして接近する。

ダブルKOは、スライディングに大足払い。


大パンチを見切って跳びこむ。このあとは電撃なり欽ちゃんなりお好きなように。

頭突きが決まれば勝ち!!

対バイソン

●電撃パターン

スタート直後斜めジャンプでバイソンに向かっていく。バイソンが止まったら跳び蹴り→頭突きを連続して当てる。星が出たら電撃を出し感電させる。これで、バイソンは画面の端に来ているはずだ。感電させたあと再び密着して電撃を出す。もしバイソンが画面の端に来ているならたとえガードされても、その直後にジャンプして感電しに来てくれる。

頭突きのときに反撃をくらいやすいのが難点。

●ノーマルパターン

中の足払いでバイソンを跳ばせて、ジャンプしてきたところを持ち上げパンチ。これの繰り返しだ。

スタート時にダッシュしてくることがあるが、こちらもスタート時に少し前進すればいい。

●大道芸パターン

本田と同じように立って小キックの連打で勝てる。しかし、本田と比べると勝率は少し落ちる。

ダブルKOは、中足払いで跳ばせてのびーるパンチか、ジャブ2発のあとのダッシュ攻撃にローリングアタック。


必死に電撃をガードするバイソン。しかし、このあとの運命は…。

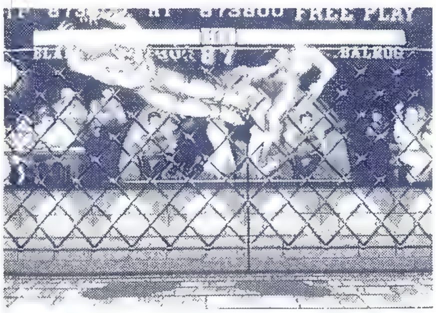

結局ジャンプして突っこんでくる自殺志願者。

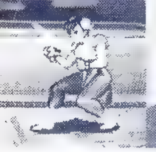
連続キックでピヨピヨに

対バルログ

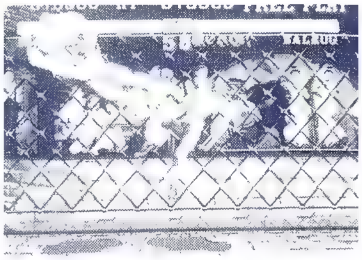
スタート直後少し前方へ移動する。そして三角跳びを待ち、三角跳びが来たら垂直跳び蹴りでダメージを与える。これを3回繰り返す。そして、4回目の三角跳びが来たら少し後ろに移動して斜めジャンプ→跳び蹴りを当てる。そして、着地してちょっと待ってから再び斜め跳び蹴りを2回当てるとバルログはピヨピヨなので、頭突きか中キックのひざげりを当てると倒せるはずだ。

爪を折るには斜め跳び蹴り


垂直跳び蹴りで確実にダメージを与える（3回まで）



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.



4回目は斜めジャンプで跳びげり。その後2発でバルログはピヨピヨ。

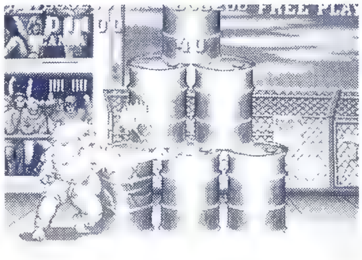
を小キック（欽ちゃん）に変えて当てていくのだが、8回当たるころにはバルログの体力がほとんどないのでなかなか折れない。無理に爪を折るのはやめたほうがいいだろう。

ダブルKOはスライディングに大足払い。しかし体力が…。

ボーナスステージ（ドラム缶）

電撃を出さないように中パンチを連打して下段と中段の5つを壊す。

残りは上から落ちてくるドラム缶のみ。うまく右側に落ちてきて、なおかつはじかれなければ33秒残る。はじかれたとしても20秒後半は残る。



中パンチの連打でガンガン押す。上のドラムカンがこわい。

電撃パターンも通用する

対サガット

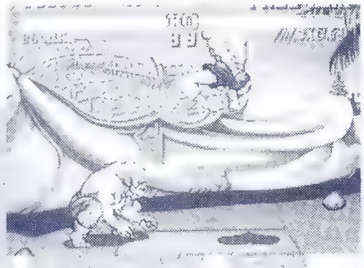
●電撃パターン

スタート直後からレバーを斜めに入れ、中パンチ・着地と同時に電撃を出してはめる。

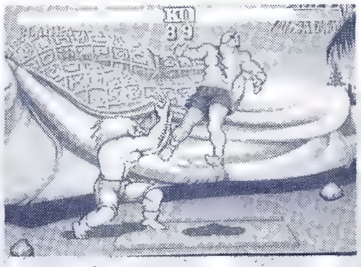
●ノーマルパターン

中の足払いで跳ばせて持ち上げパンチパターンが通じる。持ち上げパンチは早めに出すこと。遅いと跳びひざ蹴りをくらってしまう。

ダブルKOは、中足払いで跳ばせて、遅らせて持ち上げパンチ。



中の足払いでサガットを跳ばせる。



持ち上げパンチを早めに出す。遅れると地獄を見る。

電撃で一気に[illegible]た

対ベガ

●電撃パターン

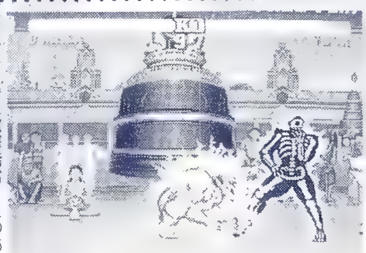
スタート直後からレバーを斜めに入れる。ベガが乗っかり攻撃か、動かなければラッキーパターン。ジャンプ中に攻撃したあと電撃を着地と同時に出すようにする。ベガはサイコクラッシャーアタックを出すのだが、出すと同時に感電してしまう。

感電させたあとは、ベガに密着せずに間合いを取り、再び電撃を出せばはまってしまう。

この電撃パターンは小の電撃でも可能。連射が遅い人もチャレンジしてほしい。



乗っかり攻撃で来たらラッキー。とりあえず攻撃しよう。



着地と同時に電撃発射!!このあとベガは感電の刑に…。

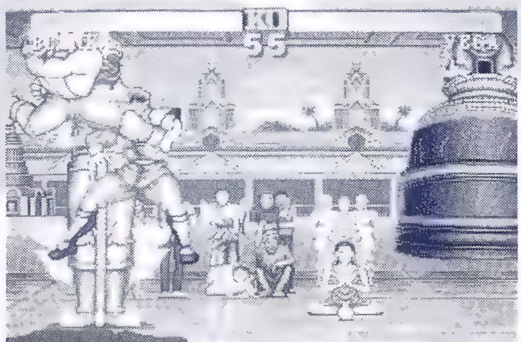
●欽ちゃんパターン

自分を画面の端に移動させ、ベガの跳び蹴りを待つ。ベガがジャンプしたと同時にこちらもジャンプし欽ちゃんキックを当てる。乗っかり攻撃にも欽ちゃんキックは当てられるが、自分より高いジャンプをしてきたらダメージをくらってしまう。また、乗っかり攻撃をガードして自分のそばに落ちてきても欽ちゃんキックは当たる。

ベガが歩いて接近してきたら、常にジャンプしつつ着地と同時に投げられないように欽ちゃんキックを当てる。キックが当たらないと投げられてしまう。

また、欽ちゃんキックを入れたあと着地点がベガに近いようだったら電撃パターンに切り替えてもいいだろう。

ダブルKOは、速いサイコクラッシャーアタックに小・中パンチ（激ムズ）か、欽ちゃんキック（ややムズ）か回転キック（ややムズ）。



ジャンプするタイミングはムズイが連射より楽という人は欽ちゃんパターンで。

最後に

ブランカは、連射速度が速いほどはめやすく点数が取れるキャラだ。連射装置をつけている台があったらTRYしてくれ。大の電撃が入ったときの音は気持ちいいぞ。

また、連射が遅くても、斜めジャンプからの大跳びげり・頭突きで全キャラを勝ち進むこともできるぞ。中キックのみでも全面クリアをできる。

1回クリアしたあとも再びいろいろな方法でチャレンジしてくれ。

開発者直伝 ワンポイントアドバイス

対コンピューター戦では、ローリングアタックを不用意に使ってはいけません。たいてい返し技を食らうからです。JUMPの着地寸前や、大技のあとなど、ここぞという時に使うようにしてください。ローリング中は、受けるダメージ2倍ですから。

エレクトリックサンダーは、百裂同様敵を画面の端に追いつめると有効です。弱より強のほうが攻撃範囲が大きいので、できれば強にしてください（交互に連打してもいいです）。

やはりブランカといえば、跳び蹴り&頭突きでしょう。この2つの技だけで、かなりの敵に勝つことができます。複雑な操作が苦手な人にはお薦めのキャラクターです。（タイミングは重要ですが）何より、強いブランカ自身を相手にしなくて済むのですから。





張り手は無敵でごわす

E・本田

E.HONDA

**やはり日本人なら彼を使わなきゃ!!
リュウよりもパワーがあるぞ。
（けどみんなリュウを使う…）**

攻略:やまかわ悠理

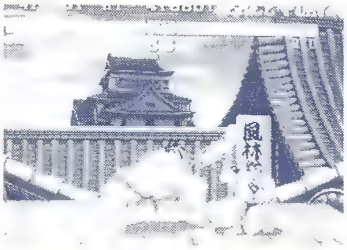


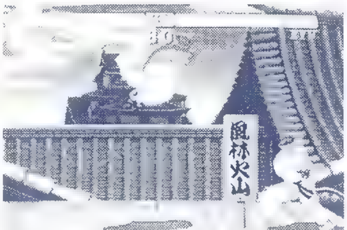
黄金の両手・百裂パターン

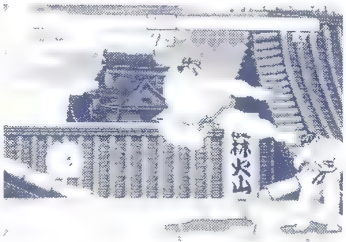
本田は、パワーは他のキャラにない破壊力をもっているのだが、いかんせん機動力に欠ける。だが、コンピューター戦を勝ち抜く分にはそんなに動きは遅くないので安心してもらおう。

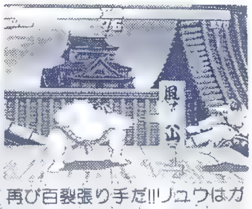
さて、本田の必殺技には百裂張り手というのがあるが、これを利用したいいパターンがある。それが百裂パターンだ。ただし、使う相手は飛び道具を持っている者のみに限られる。

リュウを例にとると、まず、どんな形でもいいから百裂張り手をガードさせる。すると、百裂張り手をガードしたあとで波動拳を出してくる。波動拳を出した直後のリュウはスキだらけ。波動拳を出してくるのがわかっているため、波動拳を出す前にこちらがジャンプして波動拳を跳びこし、スキだらけのリュウにダメージを与えるのである。そして攻撃をしたあとも再び百裂張り手を出せば、さっきと同じ状態になり、以後はこれの繰り返しで難なく勝てるのである。


まずはガードさせて〜っと。これでもダメージは着実に与えているのだ。


ほら、波動拳を出してきた。そんなのお見通し!!すでにジャンプをしているのだ。


波動拳のスキに跳び蹴りだ!!ヒップアタックでもいいぞ（ダメージは小さいけど）。


再び百裂張り手だ!!リュウはガードするしかない。そして2コマ目に戻る…。

注意する点は、百裂張り手を出すときは中パンチが望ましい。小だと百裂張り手の出ている時間が長く、その間に波動拳をくらってしまうためである。中の張り手はピアノ撃ちでも十分に出せるので、ぜひともマスターしてほしい。

本田もできる・投げはめ

コンピューター戦を勝ち進むのにあれば楽になる「投げはめ」。これは本田でもできる。

とりあえず相手を転ばし密着する。相手が起きると同時にしゃがんで小キックを出しガードさせる。しゃがみ小キックが出きったらレバーを相手の方向（逆でもできる）に入れ投げる（投げは中パンチボタンでできる）。投げ終わったら再び密着してしゃがみ小キック→投げ、この繰り返しである。

画面の端に投げれば楽に密着できるが、それ以外はなかなか密着できない。そのときは相手に近づきつつ、相手が起きると同時にしゃがみ小キックを出せばギリギリ間にあう。

また、タイミングがとりにくいという人は、相手が起き上がると同時にボディプレスを当てて投げるのもいいだろう。ボディプレスは、ジャンプの落下中に出して当てる。

投げはめが通じない（にくい）キャラは、ザンギエフ、ダルシム、バルログ、サガット、ベガ。また、リュウ・ケンも昇龍拳で切り返されるのでやめたほうがいいだろう。


まずは、百裂張り手で転ばして…。


近寄ってしゃがみ小キックだ。別にガードされなくてもいい。


そして投げる。通称「小手投げ」。

対リュウ

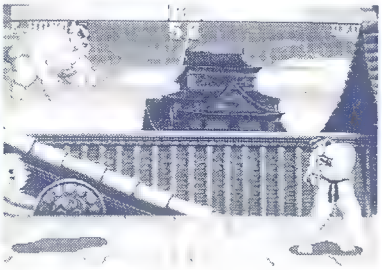
■百裂出りゃあこっちのもんよ

●百裂パターン

スタートして前方に2回ジャンプして着地と同時に百裂張り手を出す。そして、百裂を出したあと前方ジャンプして大キックを出して再び着地と同時に百裂張り手。これを繰り返す。

連射装置がついているならば、大パンチを入れて、そのまま百裂を出せば早く倒せる。

●ノーマルパターン


波動拳を垂直ジャンプでよける。


よけたあと前進して、次の波動拳に備える。ケンも同様。



基本的に返し技で対処する。跳び蹴りは、しゃがみ中パンチ。波動拳は、1回垂直ジャンプでかわしてリュウのほうに前進する。もう一度波動拳を出してきたら、前方ジャンプして跳び蹴りから百裂パターンにもっていける。

竜巻旋風脚を出してきたらその直後に投げがくる。けど、しゃがんで中パンチを当てられる。遠い間合いで出してきたら跳び蹴りを当てる。

歩いてきたらローキック（おかまキック）がいい。

ダブルKOは、跳び蹴りを引きつけてしゃがみ中パンチ。

対ケン

■いったんはまればハイ！パーフェクト

●百裂パターン

リュウと同じように百裂ではめることができる。波動拳を跳び越してはめるか、昇龍拳が落ちてくるところを投げてはめればいい。

●ノーマルパターン

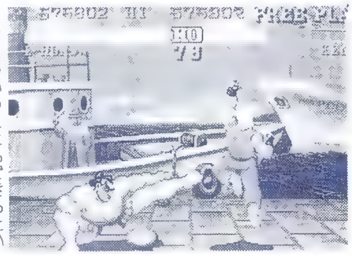
基本的にはリュウと攻撃が変わらないのでほぼ同じだが、微妙に違うので攻め方を変える。

跳び蹴りはリュウと同じようにしゃがみ中パンチ。

竜巻旋風脚はケンの体力や時間で変わってくる。ケンの体力が多いときは、竜巻のあとで昇龍拳を出してくるので、落ちてくるところを投げる。

体力が少ないときは竜巻を連発で出してくる。このときは、しゃがみ中パンチでいとも簡単に落とせる。

投げようとして近づいてきた場合はローキックだが、近づきすぎると逆に足払いをくらうので注意。また、しゃがみ中キックで昇龍拳を出させることも可能。



ま、こういうこともできるという例。本田の動きが遅いので投げるのはきつい。

ダブルKOはリュウと同じだが、ケンから逃げにくいので狙わないほうがいいかもしれない。

対春麗

■くぐり投げ4回で昇天

スタート直後前進する。春麗が歩いてきたらガード。後ろに下がった場合はそのまま追いかける。

壁ぎわで三角跳びをしたなら、着地点を狙って投げる。

着地点を狙って投げるときには春麗の乗っかり攻撃に注意。間合いはやや離れぎみでいい。本田の投げの間合いが広いからだ。投げる方向は画面の端。そして、春麗が起き上がると同時にしゃがんで小キックを出しガードさせ再び投げる。



右端でジャンプした場合は左へ投げたくなる。



けど、再び右端に投げることによってはめやすくなるのである。

もし、三角跳びで逃げようとしたら、もう一度着地点を狙って端に投げる。

ダブルKOは、大跳び蹴りにしゃがみ中パンチが接近して大キック。だが、中跳び蹴りの場合もあるので狙わないほうがいい。

ボーナスステージ（車）

左側を大キック2発で壊す。そして、ジャンプして車に乗り、反対側に落ちるようにジャンプする。それと同時にパンチボタンを連打。あとは百裂張り手で壊すだけ。

中パンチの百裂で24秒残し、大パンチの百裂なら25秒は残せる。



めざせ25秒。連射装置がなくても可能だ。

対ザンギエフ

■連付きならバカ、連なしでも同様

●百裂パターン

連射装置が付いていれば、大の百裂を出しているだけで勝てる。動く必要はなし。



ああ、なんて楽チン。ちなみに情報提供者はSSC-VAP君。

中以下の百裂を自分で出すときは、1回百裂で倒したあと前方ジャンプをして間合いを詰めれば安全。そうでないと百裂を跳び越えてくる場合がある。

●スーパー頭突きパターン

とにかくスーパー頭突き（大）を連発で出すようにする。スーパー頭突きを出した直後に再びレバーを戻してためを作るのがコツ。



テクが必要だが、おもしろいように決まってくれる。

●ノーマルパターン

垂直ジャンプをして最高点に達したあとで大キックを落とす。常にジャンプをするのがコツ。

対ガイル

■はめにもってくまでが勝負

●百裂パターン

スタート前からボタンを連打しておく。ガイルはスタートしてすぐガードしてソニックブームを出してくるので、レバーを斜め上に入れておく。

そして、空中で跳び蹴りを出し再び百裂を出す。

連射装置では、着地寸前に大パンチを出して百裂の大を出せばガンガン当てることができる。

●投げはめパターン

とにかくガードして直接攻撃を待つ。ソニックブームはよける。

そして、ジャブ・ジャブ・アッパーか、2回転足払いをしてきたらガイルはバックジャンプをするので、バックジャンプをしたらすぐにスーパー頭突き（大）を出す。うまく当たったら、ガイルのそばによってしゃがみ小キックから投げはめにもっていく。



まずはガード。ジャブ・ジャブ→アッパーを待つ。



そして逃げると同時にスーパー頭突きを発射。



ガイルは倒れて密着できる間合いになる。あとは投げはめ。

とにかく、スーパー頭突きを出すタイミングがやや難しいので注意。

ダブルKOは、しゃがみ中パンチで2回転足払いを出させ、2回転目にローキックの大か、しゃがみ大キック（間合いにより使いわける）。

対ダルシム

■1回投げたら勝ちだ

●百裂パターン

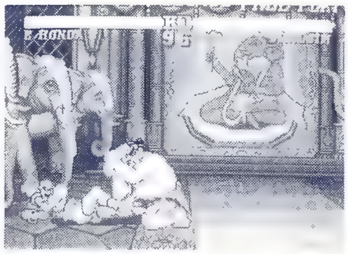
前半でダルシムを投げてから百裂パターンに持っていく。

大キック3連発、大パンチ3連発は、スキを見て投げる。

ドリルアタック→スライディングは、スライディングをガードした直後に投げる。



ドリルアタックをガードする。その直後にはスライディングがくるので下ガード。



そして投げてしまう。あとは百裂パターンだ。

投げたあとは、1回ジャンプをして間合いを詰め百裂張り手を出しパターンにはめる。

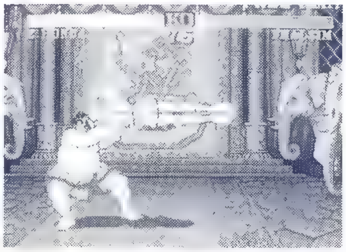
●地道パターン

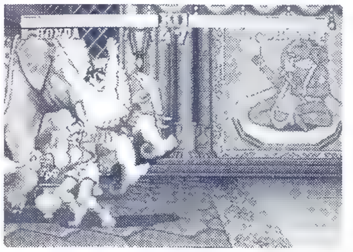
パーフェクトを狙いたいが、百裂パターンに自信がない場合はとにかく逃げにまわる。

前半でダメージを与えて後半はひたすら耐える。ヨガファイアーもジャンプしてよける。

このパターンの注意するところは、ドリルアタックからのせっかん、投げ、ヨガフレイム。ドリルアタックで来た場合は、1回ガードして斜めジャンプで逃げること。

タイムが少ない状態でのドリルアタックは次の攻撃が怖い。まずはガード。





そしてジャンプで逃げる。ヨガフレイムを出していれば投げに行ける。

ダブルKOは、スライディングにローキック。

ボーナスステージ（タル）

写真の位置で百裂を出す。あとはボタンを連打しているだけ。ただ、はじけたタルが逃げる可能性がある。



足の位置に注目。ここで百裂張り手を出す。



百裂以外なら、大キック（ハイキック）がいい。はじけたタルにもフォローがきく。

手がつかれるという人はこちら。ラッシュはつらいが他のキャラよりは楽に取れる。

対ブランカ

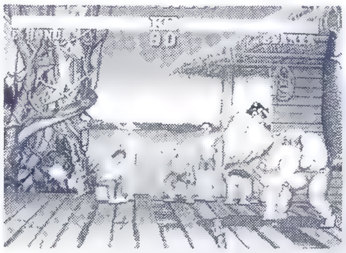
■最初が大事

ブランカは投げはめパターンにつきる。

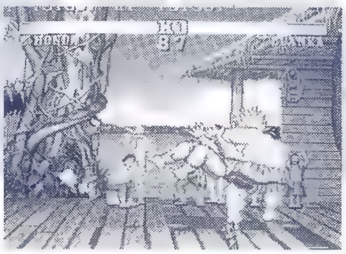
まず前方ジャンプして跳び蹴り。ガードなりくらうなりしたら少し歩いて投げる。歩きすぎるとローリングアタックをくらう場合があるので注意。投げたら近づいてしゃがみ小足払いからの投げではめる。

また、対戦で使うひざ投げはめも入りやすい。しゃがみ小キックをレバーを入れて中キックに変えるだけなのだが、投げに行くとき少し歩くのがミソ。ただ、歩きすぎるとやはりローリングアタックをくらうので注意。

ダブルKOは、ローリングアタックを引きつけて大パンチ。電撃から少し離れた位置で大キックを当ててもOK。



ひざげりをガードさせる。モロにくらわせた場合はピヨピヨになる可能性大。



少し歩いて投げる。他のキャラには使わないほうがいい。

対バイソン

■ただのザコ

●百裂パターン

ザンギエフと同じ。動く必要はない。大の百裂で連射装置が付いていれば完璧。

中の百裂だと、たまにダッシュ攻撃をくらうことがある。

●投げはめパターン

1回百裂で転ばし、倒れたバイソンに近寄ってしゃがみ小キックからの投げにもっていく。

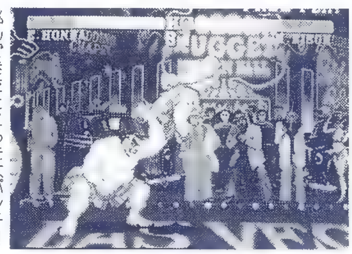
●跳ばしパターン

小のローキックを出し、バイソンがこっちへ跳んできたら大パンチではたき落とす。

ダブルKOはダッシュ攻撃にスーパー頭突き（大）。



小のローキックでバイソンを跳ばす。



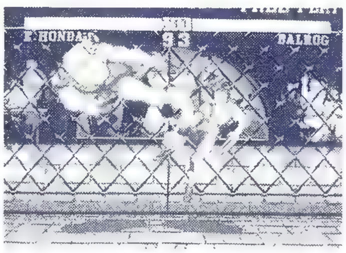
跳んできたところを大パンチ!! 実はこのパターンではレバー操作はいらないのであった。

対バルログ

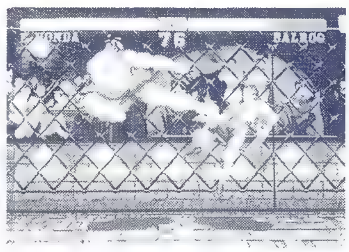
■慣れればまぁ大丈夫やね

●跳び蹴りパターン

バルログの三角跳び蹴りを垂直大キックで2回ダメージを与える。キックを出すタイミングはジャンプの最高点に達するほんの少し前。



三角跳び蹴りに垂直跳び蹴りを当てる。タイミングが悪いと当たらないぞ。



少し下がってから斜めジャンプからの跳び蹴り。あと2回当てればバルログはピヨピヨ。

そして3回目の三角跳び蹴りのとき、少し下がって（このとき、少し後ろに下がれるように前もって用意しておく）前方ジャンプから跳び蹴りor大パンチを当てる。そしてレバーを斜めに入れたまま大キックを連続して当てる。すべてキックが入ったらバルログはピヨピヨなので投げて勝負がつく。

●百裂爪折りパターン（連射装置用）

三角跳び蹴りできたときに少し下がって前方ジャンプから小パターンで跳び込む。そして着地と同時に百裂張り手を出すようにする。これで3回ガードの上から百裂が当たる。ガードされたら百裂をやめ、垂直ジャンプをする（レバーは上に入れっぱなし）。そして跳び蹴り（大）を出すのだが、間合いによって出すタイミングを変える。間合いが近いときは遅めに出してバルログに当てるようにし、間合いが遠い場合は早めに出しバルログに当てないようにする。

そして、再び着地と同時に百裂を出すようにして、これを繰り返す。

また、これとは別に、スライディングに来たところをボ



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

開発者直伝 ワンポイントアドバイス

百裂張り手は弱が出し易いのですが、できれば中や強のボタンと交互に押してみてください。中や強のみ連射するよりは楽なハズ。画面の端に追いつめれば結構有利に戦えます。

さば折りの威力は、対コンピューター戦ではいまいちですが、対戦プレイの時に、思いっきり連射すれば、さば折りのあとガードされても、百裂張り手がヒットするので、投げよりダメージが大きいほどです。

立った状態からの弱キック（ローキック）は射程が短いのですが、相手を転ばすことができるのでお得です。

スーパー頭突きは余り使いみちがないのですが、相手に密着して出せば2回ヒットします。それからスーパー頭突きを出した一瞬あとは、無敵状態になっています。でも使えないか…。

その他の特徴として、体力が少なくなった時に日本人の根性で、一発逆転的な攻撃力が出易くなっています。そういえば、エレクトリックサンダーでしびれた時、まげのなかにも骨が見えるって知ってました？





少し下がって小パンチで跳びこむ。実は少し難しい。



着地と同時に大の百裂張り手。連射装置なしではきつい。バルログはガードしている。



このくらい離れたらレバーを上に入れておく。ボタンはもちろん離す。



間合いにより大キックボタンを押すタイミングを変える（これがムズい）。

ディプレスでつぶしつつ百裂を出すようにすれば、ガードの上から5発くらい当てることができる。

ダブルKOは、スライディングにローキック。だが、体力調整が難しいのでギャンブルと化す。

ボーナスステージ（ドラムカン）

スタートと同時に百裂張り手を出す。左の3つが壊れたら斜めにジャンプして大パンチ。そして着地と同時に再び百裂を出すようにする。

一番上のドラムカンの落ち方で残りタイムが決まる。よくて32〜33秒残し、悪くても20秒後半は残せるだろう。



スタートと同時に百裂張り手。あとは頂上のドラムカンしだい。

対サガット

■ちょっち怖い奴

●跳ばしパターン

小のローキックでサガットを前方ジャンプさせ、ジャンプしてきたところを垂直跳び蹴りで当てる。

こちらにジャンプをしてこないうちに垂直ジャンプをしがちなので注意。自分のほうにジャンプをするのを見てから垂直ジャンプをしても十分間に合う。

●百裂パターン（連射装置用）



小キックで跳ばせる。ここまではバイソンといっしょ。



跳んだのを確認してから垂直ジャンプキック。

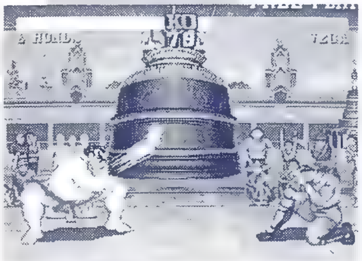
スタートと同時に前方にジャンプし、大パンチを出す。そしてそのまま大パンチを押し百裂を出す。

サガットはガードをしたあと下のタイガーショットを出すので再び前方ジャンプをする。そして、しゃがんでいるサガットに大パンチを当てつつ百裂を出す。うまくいけば大パンチと百裂が1発入る。大パンチが遅いと百裂は当たらない。これは早くサガットを倒せるパターンだが、安全にいくならば「跳ばしパターン」だろう。

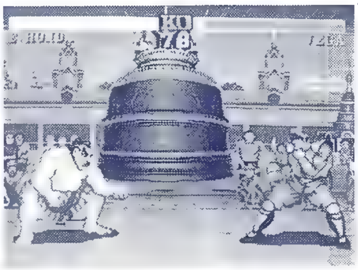
対ベガ

■落ち着いていこう、クリアは目の前だ

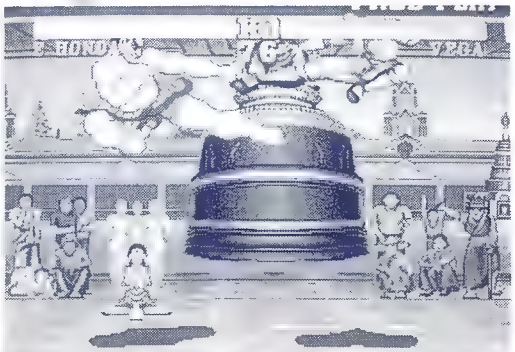
スタートすると同時に百裂張り手を出す。ベガがガードしたり後ろに下がったら百裂をやめる。ベガは跳び蹴りをしてくるので、それを垂直跳び蹴りで当てる。それと同時にパンチボタンを連打して着地と同時に百裂が出せるようにする。これの繰り返しで勝てる。



まずは百裂張り手でベガをけん制。



ベガが後ろに下がったら百裂をやめる。



ベガが跳ぶと同時にこちらも垂直ジャンプして大キック!!

パターンがくずれても百裂が出れば元に戻せる。

ダブルKOはサイコクラッシャーアタックにスーパー頭突き（大）。

最後に

本田は百裂張り手を軸とした攻撃が効果的。あえてパターンには入れなかったが、ブランカにも百裂張り手を使ったパターンがある。百裂張り手を使わないといったら春麗くらいだろう。

やっぱり相撲は張り手ということで…。

7色の投げを持つ男

ザンギエフ

ZANGIEF

スクリューパイルドライバーを含めた7種類の投げを駆使してすべてを投げとばせ。回るの大好きオヤジだ！

攻略：石井ぜんじ

ザンギエフは一番とっつきにくいキャラなのは確かだ。しかし、今やザンギエフはトレンド。スクリューパイルドライバーをゲーセンで決めれば君もヒーロー間違いなしだ。行けーすべてを回しつくせザンギエフ！

スクリューパイルドライバー 超必殺技のすべてを大紹介！

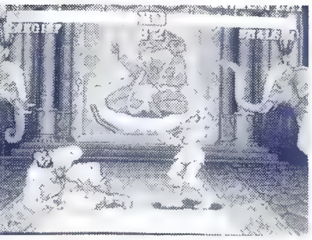
絶大な威力を誇るスクリューパイルドライバー。スクリューにはいろいろな出し方、スクリューはめのやり方がある。これをすべてきわめて、サンボの王者となろう。

グルグル回し法

テクニックがいらないのがこの方法の最大の利点。ジャンプしてバーをぐるぐる回しまくりスクリューをかける。

うっかりジャンプしてしまうことが多いので、ボタンを連打しているといい。レバーが斜め上や上に入っているときにボタンを押していないとジャンプしてしまう。

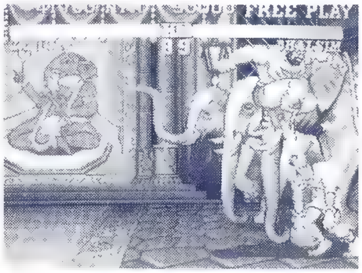
ジャンプしてレバーを回しまくるほかに、ガードしている間に回しまくったり、起き上がる時に回しまくったりして使う。


やられたときでもレバーをグルグル回しておこう。

1回転スクリュー

慣れれば確実に出せる方法。斜めにジャンプして、空中でレバーを1回転させてつかむ。コツは、着地の直前に回すことだ。

どうしても出せなかったら、レバーを右上に入れて、「はど～けん」または「ヨガフレイム」と叫びながら回すといい。レバー右上からの波動拳を出すつもりで回すと、不思議に出るものだ。


斜めジャンプから一回転させると確実に出しやすい。

この方法の利点は、着地と同時にジャンプしてしまい失敗することがない点だ。

いきなりスクリュー

ジャンプしないで、立ったままいきなり吸いこむ技だ。この方法は、スクリューはレバーを1回転させなくても技が出ることを利用している。

では後ろに下がりながらいきなりスクリューをかけるやり方から、くわしく説明しよう。

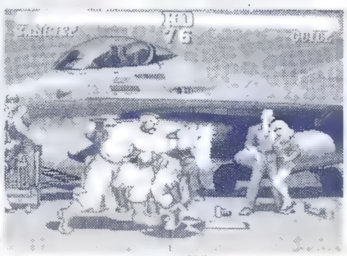
レバーを左に引き、敵が近づいてくるのを待つ。近づいてきたら、レバーを左下から右まで一瞬のうちに半回転する。


少しずつ後ろに下がり、間合いをはかる。

そして、そのままレバーを右上まで回し、その瞬間にパンチボタンを押す。右上から上にレバーが入り、ジャンプする直前にパンチボタンを押して吸いこむのだ。

前に歩いていって吸いこむ場合は逆に右から右下・左上と回せばいい。

スクリューは下を半回転させた後、斜め上に入れれば出せる。上下左右にレバーが入っていれば（左斜め上は左＋上と考える）スクリューパイルドライバーは出るのだ。


間合いに入ったらクルッとまわしいきなりスクリュー。

スクリューはめのバリエーション

投げはめは、コンピューター攻略の基本だが、投げをスクリューにするのがスクリューはめだ。

ザンギエフの場合、投げはめはしゃがみ小パンチ連打からパイルドライバーだが、スクリューはこの方法だと出しにくい。

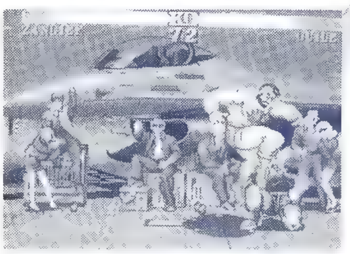
一番ポピュラーなスクリューはめは、跳びひざ蹴り（小キック）からのスクリューだ。

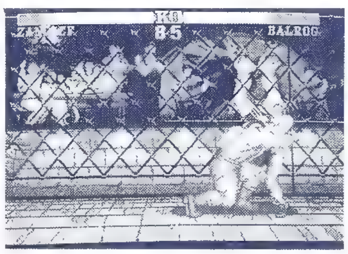
レバーはぐるぐる回してもいいし、タイミングよく回してもいい。ただし、着地した瞬間にボタンを押さないと失敗することが多い。ボタン連打でもいいだろう。

そのほかに、立ち小キック（ひざ蹴り）、しゃがみ小キック、しゃがみ中パンチからスクリューが可能だ。

跳びひざ蹴りスクリューはめはダルシム・ブランカ・本田・ガイル・リュウ・春麗とベガに、しゃがみ中パンチスクリューはバイソン・バルログに決まり易い。


跳びひざ蹴りからスクリューは、レバー一回転で充分。


立ちひざ蹴りからスクリュー。レバーは回しまくり。


バルログなどに有効、中パンチスクリュー。

対ダルシム

■ボディプレスで押し潰せ！

普通の投げはめは効きにく





HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY



いので、跳びひざ蹴りスクリューはめか、ボディプレスを有効に使おう。

スタートしたら、とりあえずダルシムの出方を待つ。狙いどころは他のキャラでプレイした場合と同様だ。ローリング頭突きをしてきたら、いったんガードしてすぐ投げてもいいし、次に必ず来るスライディングをガードした後、攻撃してもいい。



ボディプレスの連打攻撃がダルシムにはとても有効。



ダルシムの大スライディングをガードしたら攻撃がその後入る。

また、3回連続の大キックで攻撃してきたときは、技と技のスキに攻撃できるし、大パンチ3回連続のときはパンチとパンチの間のスキにとびこんでスクリューパイルドライバーがかけられる。

いきなり初めにダルシムを投げた場合は、ボディプレスを連打してダルシムに星が出るのを狙う。ボディプレスの連打はかなり有効な攻撃だ。

その他に、初めにわざと投げないで、大の足払いにしておく方法もある。このときは、ダルシムの起き上がりざまに連続して跳び蹴りを狙う。うまく決まれば星が必ず出るから、スクリューからボディプレス連打でとどめだ。

ダブルKOは、ダルシムがローリング頭突きをしてきたときに垂直ジャンプ大キック。タイミングは速めだ。慣れると、かなり相討ちがやりやすい相手だ。



ダルシムのドリル頭突きに垂直ドロップキック。

対春麗

■くぐって投げろ

慣れないうちは、かなりの強敵だ。しかし、1回つかまえてしまえば投げはめでOK。

まず、春麗がジャンプしてきたところをくぐり抜けて投げを狙う。投げは当然中パンチのパイルドライバーで、1回投げたらしゃがみ小パンチから投げはめをする。



春麗の乗っかり攻撃はかなりかわしにくい攻撃。ひたすらガードだ。

慣れないと、春麗が乗っかり攻撃をしてくるとやられてしまう。乗っかりをしてきたらいったんガードする。すると春麗は着地後、すぐ向きを変えてとんでくるが、このときは比較的くぐってつかみ易い。

投げはめは、しゃがみ小パンチからが確実だが、立ちひざ蹴りや、跳びひざ蹴りからのスクリューはめも決まるぞ。

スピニングバードキックは、しゃがみ大パンチで返せる。これも覚えておこう。

ダブルKOは、春麗が跳んできたところに立って大パンチ。中パンチ、小パンチでも可能。相手の体力は小パンチで減らし、ザンギの体力は百裂やスピニングバードキックをガードして調整する。

対リュウ

■スクリューでつかめ

投げはめのやりやすい相手だが、離れて戦うとても強い相手。一気に決めてしまおう。

スタートしたら、右に歩き写真の位置（床のまん中）で踏み切りジャンプする。空中でレバーを回し着地と同時にスクリューパイルドライバーを決める。これが最も確実な近づき方だ。スクリューでないと間合いが広すぎ吸いこんで投げられない。



この位置から踏み切るとだいたいスクリューパイルが決まる。

スクリューがどうしてもダメな人は、いきなり歩いて近づき投げてもいい。ただし、突然竜巻旋風脚がくることがある。

いったんつかんだら、投げはめ・スクリューはめで押しまくる。

少しかわったはめ方として、リュウが立ち上がったときに立ちひざ蹴り（小キック）を当てる方法がある。すると、かなりの確率で波動拳を次に撃ってくるので、そこをジャンプしてスクリュー。これを繰り返す。波動拳を撃ってくればかなり楽なはめ技だ。



立ちひざ蹴りをリュウがガードすればほとんど波動拳が次に来る。

ダブルKOは不可能ではないが、ドローゲームのほうが無難。ダブルKOは、リュウの跳び蹴りに立ってチョップ（小パンチ）だが、間合いとタイミングがずれると勝ってしまう。

ボーナスステージ（車）



浴びせ蹴りのかわりに中キックでもいい。

スタートした瞬間にダブルラリアート3発当て、跳び蹴りを当てて登る。登ったらボディプレス2発を当てながら右に移動し、下に降りて浴びせ蹴り（大キック）を2発当てて壊す。その後はしゃがんで大キック連打だ。

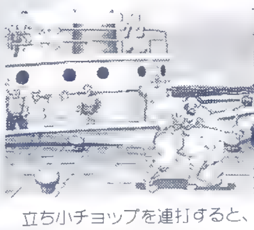
目標タイム11秒。

対ケン

■立ちチョップが決め手

投げはめが、昇龍拳で返されるのが問題だ。しかし、確実に勝てるパターンがある。

いったんケンをダウンさせたら、立ち上がるところを立ってチョップ（小パンチ）の連打。ケンは必ずしゃがんで少し待った後、波動拳を撃とうとして立ち上がりチョップをくらってしまう。チョップを当てた直後につかむと、確実にパイルドライバーを決められるぞ（実はこのときも波動拳を撃とうとしている）。



立ち小チョップを連打すると、必ずしゃがんで待つケン。

いったんダウンさせれば勝ちだが、1回ダウンさせるまでは、ケンの動きに対応して技を出す。

スタート直後、バックジャンプするような波動拳を撃ってくる。そこをジャンプで2回跳び越え、着地の瞬間にスクリューだ。いきなり竜巻がくるようなら昇龍拳を待って投げる。

跳び蹴りの連続が来たら、近づいてチョップしてはたき落とす。はたき落としたら歩いて近づき、立ってチョップ連打で、チョップパターンに。

ダブルKOは難しいが、跳び蹴りのときにもぐりこんで立ってチョップだ。

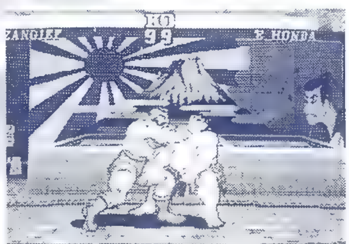
対本田

■スクリューの練習台

投げはめが一番有効。スクリューはめの練習台にしよう。

問題なのが、初めにつかむつかみ方だ。

楽で確実なのか、いきなり近づいて中パンチボタンを使いつかむ方法。パイルドライハーにする必要はなく、遠間からアイアンクローでつかむと確実だ。つかんで放したところを、しゃがみ小パンチから投げはめをする。



いきなりつかんで、離したところを投げはめ。

また、中の足払いでジャンプさせ、ジャンプの下をくぐって投げる方法がある。中の足払いの後、ダブルラリアートでダウンさせ、その後につかむパターンでもいい。

スタート直後に下がって、いきなりスクリューをかける方法もいい。スタート直後なら決まり易い。

ダブルKOはスーパー頭突きを引きつけて大パンチ。タイミングが多少難しい。

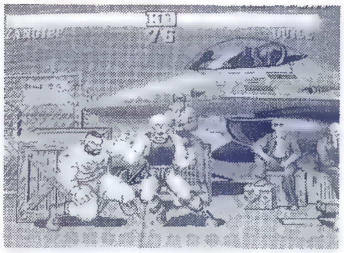
対ガイル

■いきなりスクリューで吸いこめ

初心者の大きなカベ。ザンギをやり始めたころ、さんざんはまった記憶がある。

ガイルは投げはめに弱いので、投げはめが有効だ。ただし、そこにもっていくまでが難しい。

確実にいくなら、まずガイルが近づいてきて、ジャブ2連発からアッパーが来るまで待つ。アッパーを出したら、



ガイルがアッパーにきたところを転がし、つかむ。

大の足払いで転がして投げはめに行く。

ただし、タイミングがぎりぎりなのでつかんでしまうこともある。アイアンクローになっても放したスキに強引に投げはめしよう。

2人目にガイルが出てきた場合はスタート直後に右に歩いていき、跳び蹴りで攻めてもいい。2人目のガイルはガードが甘いからだ。いったん跳び蹴りを決めたら着地と同時に跳び蹴りを連続して決めて星を出そう。跳び蹴りからスクリューを狙ってもいい。

ジャンプしないスクリューが出せる人は、後ろに下がりながらいきなりスクリューで吸いこむ。できればこれが一番確実な方法だ。

ガイルが跳び蹴りにきたら、大パンチではたき落とすか、小パンチをあてて落ちたところを投げはめする。

ダブルKOは、2回転足払いに大の足払いを合わせよう。ガイルが近づいてきたら、しゃがんでジャブを連打して足払いを誘う。

ボーナスステージ（タル）

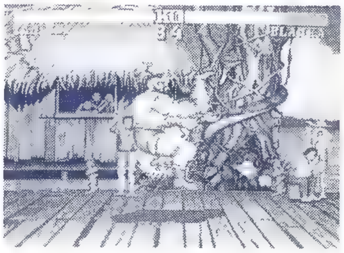
大キックが確実。余裕があるうちは浴びせ蹴りで、ラッシュしてきたら大の足払いで壊す。中パンチでもいいが、はじく確率が高く危険が多い。中キックで壊すと笑える。

対ブランカ

■一気に決めろ

初心者の難関だが、慣れてくれば負ける気がしなくなるだろう。

ブランカも基本的に投げは



めをする。いったんつかまえてしまえばだいたい勝てる。問題はつかまえるまでだ。

まず、ボディプレスの連打でつっこんでいくパターンがある。ボディプレスを当てたとき、ブランカとザンギエフとの間合いが近ければ、そのまま投げはめに行く。

また、後ろに下がりながらブランカが近づいてくるのを待ち、いきなりスクリューをかけるのもいい方法。いきなりスクリューができればこちらのほうが確実だ。

ブランカにある程度ダメージを与えると、ピョンピョンジャンプしてくる。こうなってしまうとザンギエフにとってはやりにくい。

こんなときは、ブランカとの距離が離れていたら、跳んできたところを大パンチではたき落とす。距離が離れすぎていると、ブランカは大キックを出せないため決まる。

近づかれてしまったら、さらに近づいて立ち小パンチ（チョップ）ではたき落とす。ジャンプの下をくぐるような感じで近づいてチョップだ。

完全にブランカの跳び蹴りをくぐれる余裕があったら、くぐって投げを決めよう。

ダブルKOは、ローリングアタックを引きつけて、立ち大キック。大パンチでもいいが、少しタイミングが難しい。また、電気のときに足払いでも相討ちになる。

対バイソン

■ダブルラリアットで攻めろ

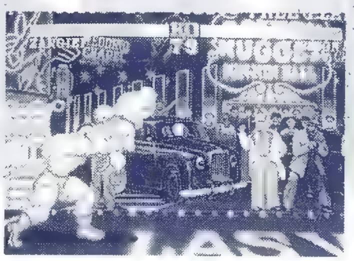


いきなりダブルラリアット。ラリアットの切れ目が危険。

基本的には投げはめで攻める。問題は、バイソンのダッシュ攻撃をいかに防ぎ、投げはめにもっていくかだ。

ダブルラリアットがバイソンに当たりやすいので、スタートからダブルラリアットを連打しているパターンがある。しかし、これはタイミングが悪いとくらってしまうことが多い。

改良版として、中の足払いで跳ばせて大パンチを当てて、



大パンチをあて、着地と同時に回る。当たればピヨる。

着地と同時にダブルラリアットをするパターンがある。タイミングよくダブルラリアットに当たってくれれば星が出やすい。星が出たらスクリューから投げはめだ。

ダブルKOは中キックで跳ばせてしゃがみ大パンチをタイミングよく当てる。相討ちは難しくないが体力調整がやりにくい。

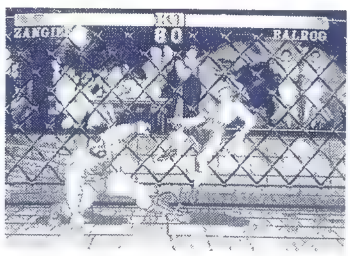
対バルログ

■スクリューのオンパレード

ひたすらスクリューにこだわる方法と連続キックで星を出す方法がある。

確実なのは、連続キックで星を出す方法。まず、足払いから跳び蹴りをバルログに与えておく。

足払いは、バルログが歩いてきたところを、いきなり転



三角跳びで攻撃してきたところを大足払いで転ばせる。

ばすか、三角跳びのときを狙う。三角跳びをしてきたら、少し後ろに下がって足払いするといい。

足払いを決めたら、バルログが起き上がった瞬間に跳び蹴り。タイミングが重要だ。

跳び蹴りを1回決めたら、いったん攻撃をやめる。そして再び足払い→跳び蹴りをして、今度はもう1発跳び蹴りを当てて星を出す。

星が出たらスクリューを決めて終わりだ。うっかり普通の投げになってしまったら、ボディプレスでとどめをさす。

以上が確実な方法だが、ひたすらスクリューにこだわってもいい。スクリューチャンスはたくさんあるぞ。

まずバルログが歩いてきたとき、いきなりスクリューで吸い込める。三角跳びをしてきたときもチャンスだ。三角跳び蹴りをガードするか、紙一重で後ろにかわしていきなりスクリュー。これはかなり確率が高い。

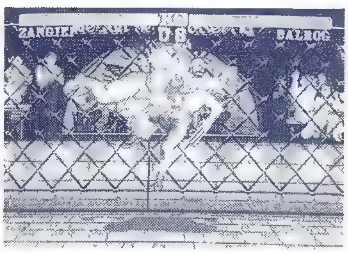
ほかに、スライディングをいったんガードしてからスクリュー、フライングバルセロナアタックをガードしてスクリューをしてもいい。

いったんスクリューを決めたら、しゃがみ中パンチを当ててレバーを回しスクリューはめする。ジャンプしたり、小キックからスクリューはめをしようとすると、失敗することが多い。

■バルログがつけ上がった場合の対策

バルログを一気に倒せず、スライディングの連打をしてこられてしまったときの対処方法を紹介しよう。

スライディングを連発して

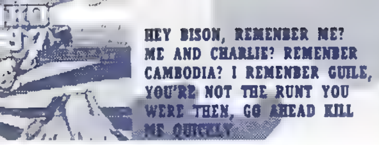


スライディングや、回転爪攻撃にはボディプレスが決まる。

きたらボディプレスが決まる。また、スライディングをガードした後は投げやすいので、



自分の真上に止まるとフライングバルセロナアタック。

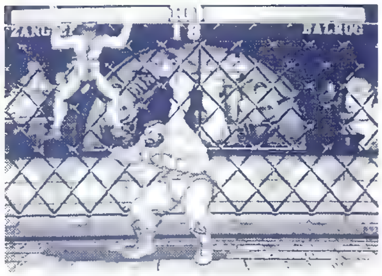


開発者直伝
ワンポイントアドバイス

使いこなすのが難しいザンギエフですが、登場人物のなかでは、最強の防御力を誇っています（といっても大して違いませんが）。とにかく敵に近づくのが大変。一度近づいたら、ボディプレス→投げなどで、一気に攻め込んだほうがいいでしょう（リュウ、ケン、ガイルには不向きですが）。

JUMPが小さいので、飛び道具をよけるのがかなり辛くなっています。ダブルラリアットで回避するのがいいですが、間合いが近い時にはガードしたほうが確実です。

ザンギエフの唯一の飛び道具（？）スクリューパイルドライバーは、出すのが難しいですが、ぜひ極めてください。かなり距離が離れていても相手を吸い込みます。とっても気持ちよくなれますよ。


自分から横にずれていたらフライングイズナドロップ（投げ）。

ガードからのしゃがみ投げなども有効に使おう。

金網にはりつかれたら、バルセロナアタックかイズナドロップか見抜こう。自分の真上まで来たらバルセロナアタックで、近くまで来ないで止まったらイズナドロップだ。

バルセロナアタックだったらとりあえずガード。イズナドロップのときは空中ならどんな攻撃でもだいたい入るぞ（頭突き・ジャンプパンチ・ボディプレスなど）。

ダブルKOはスライディングに大の足払い。体力調整が難しい。

ボーナスステージ（ドラム缶）

ひたすら回る。ダブルラリアートで上から落ちて来たドラム缶をくらわないように壊していく。

目標タイム　30秒。

対サガット

■宿敵！

ザンギエフの宿命のライバル。どんなにうまくなっても負けることはある。

タイミングさえつかめば、投げはめが可能だ。しゃがみ小パンチからパイルドライバーで最後までいける。他の投げはめはとても難しい。

はじめにつかむためには、スタートした瞬間にジャンプして、着地と同時につかむ。1回つかんだら投げはめで終わりだ。

スタート直後のジャンプ中、サガットが後ろに下がったらボディプレスに切り替える（空中でサガットの動きを見切る）。ボディプレスを当てたら、足払い・跳び蹴りで星を出し、スクリューを決めて投げはめで終わり。

スタート直後にサガットが跳びひざ蹴りやアッパーカットしてきたらどうしてもくらってしまう。このときは、しゃがんで待ち、サガットが近づいてきたらしゃがみ大パンチ。スタート直後からこの技だけでも勝てる（パーフェクトはとりにくい）。

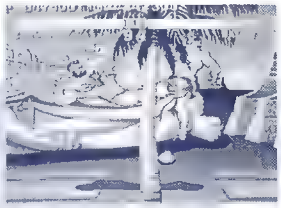
投げるチャンスがあれば投げはめで、チャンスがなければしゃがみ大パンチを当てよう。

ダブルKOは、倒れたサガットが起き上がるところをボディプレス。アッパーカットと相討ちする。

いったんくらったら、すぐ連続でくらって自分に星を出させる。星が出るとサガットは必ずアッパーカットにくるから、そこをつかみ投げはめして、最後にダブルKOする。


サガットが後ろに下がったらボディプレス。


着地と同時に、大の足払いでころばす。


起き上がるところをすぐ跳び蹴り。必ず入る。


星が出たらスクリューパイルドライバー炸裂だ！

対ベガ

■意外に楽勝

サガットに比べたら楽な相手。連射が速ければ、跳びひざ蹴りからのスクリューもバリバリ決まる。

スタート直後は斜め右上にとんでボディプレス。きまったらすぐにパイルドライバーでつかもう。

ベガが再び投げから立ち上がろうとしたら、またボディプレス。ガードされたら連発でボディプレスする。決まったら直後にパイルドライバーが決められる。

スタート直後につかめなかったら、ガードして待つ。ベガがダッシュ攻撃してきたらチャンスだ。ダッシュ攻撃をガードして、ベガが離れる寸前に大の足払いを入れて転がす。また、ガードしている最中にレバーを回しておくとスクリューがかけられることがある。このときはボタン連打するとかけやすい。

サイコクラッシャーが来たらバックジャンプしてボディプレス。ノーダメージで返せることが多い。

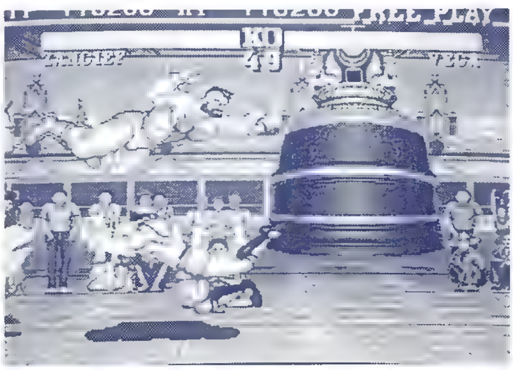
連射装置があったら、ハリバリ跳びひざ蹴りスクリューで、スクリューが出にくかったらボディプレスで攻めよう。

ダブルKOは、サイコクラッシャーに大パンチ。ひきつけが肝心だ。

ザンギエフはスクリューなしでもクリアできるが、やっぱりスクリューを出せないとつまらない。スクリューをきわめ、世の中のありとあらゆるものをグルグルと回してしまおう。

ペレストロイカとはロシア語で回転するという意味なのだ（ウソ）。


ボディプレスで攻撃だ。スタート直後は必ずこれで攻めよう。


バックジャンプして、サイコクラッシャーをよけつつ攻撃。

燃やしては殴り、燃やしては投げる

ダルシム

DHALSIM

ヨガの奥義を極めたカレー野郎。常勝無敗、天下無双のダル公の前に、挑戦者は近づくこともできずになぶり殺しにされていくのだ。

攻略：C. LAN

ダルシムの特徴

ダルシムの特徴は何といっても手足が伸びることだろう。この伸縮自在の手足を最大限に生かした戦い方が必要となってくる。しかしコンピューターは正確無比な反応をするので、見事に返し技をくらってしまうこともある。むやみに技を出すのは危険だ。とはいえ結局はいかにパターン化するかが大切なのだが…。

ダルシムは、このような長所がありながらヨガファイアーという飛び道具も持っている。これを使わない手はないと思うかもしれないが、点効率を考えるならヨガフレイムのほうがいい。ヨガファイアーの500点に対し、ヨガフレイムは1000点入るからだ。しかも全然減らないときもある。ガイル、ザンギエフなどで使える。あとはピヨピヨになったときもヨガフレイムをなるべく使おう。

ダルシムのはめ技

1P時のはめ技は2つ。投げはめとせっかんはめだ。

投げはめは、しゃがみ小パンチ、小キックから投げる。

せっかんはめは、同じくしゃがみ小パンチ、小キックからのせっかん。

せっかんは1発目は投げと同じ500点が入り、以後げんこつ1回につき100点ずつ入る。実は、長い目で見れば、タイムボーナスを考慮してもせっかんはめを使ったほうが投げはめより点が入るのだ。さらにいえば、せっかんのダメージは、敵のバイタリティが少なくなればなるほど小さくなる。

前半（1～3人目くらい）の敵は防御力が低く、せっかんだと投げ以上に減ってしまう。しかしバイタリティが少なくなれば投げのほうが減る（投げはダメージが一定量のため）。

このことから、前半の敵に対しては、バイタリティが半分くらいになるまで投げはめを行い、それからはせっかんはめを使うのがいいという結論に達する。

4人目以降はすべてせっかんはめでいい。

ちなみにはめ技が使えない敵は、ケン、バルログ、サガット、ベガの4人だ。

キャラ別攻略&DKO

おら～踊れ踊れ～

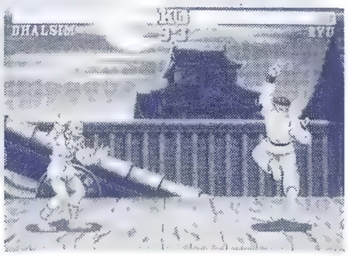
対リュウ・ケン

始まるや否や中パンチを出す。するとリュウ・ケンは昇龍拳を空振りするので、降りてくるところを大パンチ、大キックなどで攻撃する。攻撃したらすぐ中パンチを打てば再び敵は昇龍拳を打つのでまた攻撃する。この繰り返しだ。

点効率を考えるなら、昇龍拳の落下中に大パンチを空振りし、次の昇龍拳を打っている間に近寄って投げたり、ヨガフレイムで焼いたりする。敵が倒れたら、起き上がる直前に大パンチを空振りすれば同じようにはまる。



おらぁ踊れ～い。



クックック。



ふ～、すっきり。もいっちょいこか。

注意するのは、昇龍拳を打たせるための中パンチに昇龍拳を当てられることだ。とにかく始まったらすぐに中パンチを出せばこの事態を防げる。

それに一度くらうと、連続してくらってしまいがちなので、いったん待って敵が十分遠ざかってからもう一度中パンチを出そう。

なお、リュウにははめ技が使える。ケンに対しても音楽が変わるまではほぼ大丈夫だ。

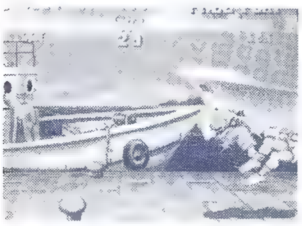
1人目のリュウは、昇龍拳をあまり出してくれないのではめ技を使おう。

跳び込まれた場合はヨガチョップ（立って小パンチ）ではたき落とし、すぐ大パンチを出せば昇龍拳モードになる。

相討ちに関しては、リュウはドロー、ケンはDKOを狙う。

リュウは波動拳を受けて体力調整をする。ドローの状態になったらジャンプで波動拳をよけるのだが、跳び蹴りなどをくらいやすく、運がからむ。

ケンは跳び蹴りにひざ蹴り（大キックで相討ちする）。どちらも相討ちは非常にやりにくいキャラである。



お～ラッキー。

さばおりに気をつけろ

対E・本田

いきなりつかんではめ技に持っていくのが望ましい。ただ、端に押しつけると、本田は壁にひっかかってタイミングが狂って反撃をくらう可能性が高いので、端のほうへ行ったら投げて間合いを開け、中パンチで跳ばせて小、中キックで攻撃するといい。



ね、だから端は危険だっつったのに。

安全に倒したいなら最初から中パンチ→小、中キックパターンで戦おう。

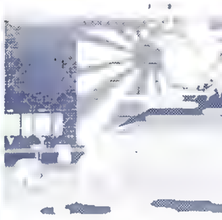
相討ちの方法は2通りある。まず中パンチで跳ばせて近づいてひざ蹴り。本田の大跳び蹴りと相討ちすることにな





HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

る。こちらも大キックだが、ダルシムの攻撃力は弱いので本田の体力をかなり減らしておく必要がある。


ほら、跳べ。


はいど〜も。

次にスーパー頭突きに小キック。キックの先を本田の頭に当てる感じでやるといい。

ボーナスステージ（車）

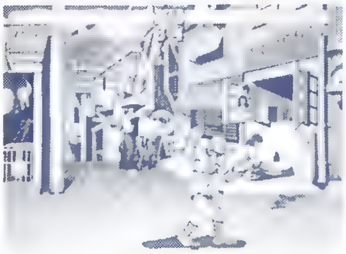
始まる前からレバーを下もしくは右下に入れておき、大パンチを連打する。大パンチ


こっちから壊せるなんて汚なすぎるね。

を2回出すと向こう側が壊れるので、あとはレバーから手を離して大パンチ（頭突き）で壊す。18秒出る。

くぐってつかめ！
対春麗

春麗を追いかけていく。近づいてきたらもちろんガードする。春麗が跳んだら、素早く下をくぐってはめ技に持っていく。


あれ?チュンリはどこ?


な〜んてな〜。はい500、100、100…。

このほかに中キックだけで倒す方法もある。歩いてきたらギリギリ当たるくらいの間合いで中キックを出すと、春麗が回し蹴りを出そうとしたところに丁度当たる。ピヨピヨになったらヨガファイアーやヨガフレイム、投げ。三角跳びも遠めならキックで落とせる。

相討ちは、跳び蹴りに小、中キックで。タイミングが難しい。少し遅めに出すこと。

また、1、2人目に春麗がくると、何も技を出さずに跳び込んでくることがあるので、相討ちは狙わないほうが無難。

最初が大事（パーフェクト狙い）
対ブランカ

まず下がる。ブランカはゆっくり近づいてくるはずだ。端に行ったらレバーを左に入れっ放しで近づいてきたブランカを左に投げる。そしてはめ技へ。

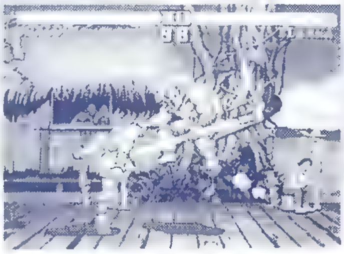
ただこのパターンは、最初必ず投げられるわけではない。しゃがんで引っかかいてきたり後ろに下がってローリングで攻撃したりするときがあるのだ。

もし1本落として、とにかくパーフェクトがほしい場合は、始まったら少し下がって間合いを開けて、中パンチ→中キックパターンで地道に戦おう。

始まったら少し下がる理由は、ブランカとの距離が近すぎて、最初の中キックが相討ちになってしまうからだ。

このパターンの発展型で、中パンチ→中キック→大パンチのパターンもある。中キックで攻撃すると、伸びた足に反応して、着地後ブランカは返し技のつもりでのび〜るパンチを出してくる。その戻りに大パンチを当てるのだ。のび〜るを出したのを確認してから大パンチを出そう。

相討ちは2通り。


くらえい


君何やってんの?

1つ目はローリングに小キック。当てるつもりでいい。

もう1つは電撃に近い位置から大のスライディングだ。遠いと勝ってしまうので注意。

相討ちの名手でも余裕
対ザンギエフ

実はザンギエフに対しては、けっこうはめ技が使えるのだ。しかし、投げ返されることもあるし、本田同様、端に行くとやりづらくなるので、端へ行ったら投げで間合いを広げたほうがいい。

また、ヨガフレイムも使える。1回投げたら、ギリギリ当たらないくらいの間合いで、ザンギエフが起き上がったときに丁度ヨガフレイムが出ているようにする。間合いとタイミングをつかむにはある程度慣れが必要だ。決まればサンギエフは炎の中へ突っ込んで勝手に燃えてくれる。


この0.5秒後ザンギは焼身自殺を図った（未遂に終わる）。

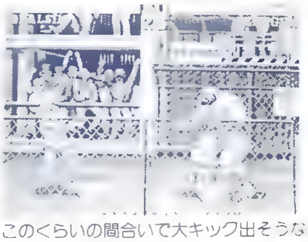
点効率は落ちるが、一番簡単な方法は、1回投げたら近づいてくるザンギエフに大キックを当てるだけ、というパターンだ。しかしザンギエフはこちら側のキックに完璧に反応して大キックで返す（相討ちになる）ので、間合いが重要。ギリギリ当たるくらいの間合いで大キックを出すのがポイントだ。3回連続で当てるとピヨるのでヨガファイアーを撃とう。

相討ちは、近くもなく遠くもない位置で大キックを出すだけだ。こう聞くと簡単そうだが、実は意外に難しい。

ザンギエフの体力をまず極限まで減らす。そうしたら自分の体力を減らす。投げをくらってある程度減らしたら、中パンチで跳ばせてわざと跳び蹴りなどをくらってうまく減らす。

跳び越したいときはドリル頭突きで。ただしあびせ蹴りをくらう可能性もある。

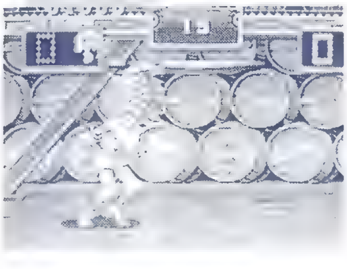
ここまでくればあとは大キックを押すだけだ。


このくらいの間合いで大キック出そうな

うまい人になると、ザンギエフの相討ちを完全にパターン化してFラウンドまで必ずいくらしい。凄いものである。

ボーナスステージ（タル）

頭突きかひざ蹴りがいいだろう。頭突きは振りが大きいのでラッシュのときはひざ蹴りに変えよう。


こっち側はこうやって…。


あっち側はこう。

じけたら大パンチなどでカバーしよう。でも結局は運。また、スタート位置から全く動かないでいい方法もある。左側に落ちたタルを頭突きで壊し、右側に落ちたタルは大パンチか大キックで壊すのだ。右側のタルがはじけたら、うまく大パンチでフォローしよう。

どちらを使うにせよ、結局は堅いタルの個数と、はじける方向次第。

強い!D.K.O.狙うなら

対ガイル

中キック→大スライディングで転ばしてからはめ技を使う。

始まったらすぐに中キックを出すと、ガイルはしゃがんでよけてソニックブームを出してくる。そこをスライディングで転ばせるわけだ。

具体的な操作は、中キックを押した瞬間からレバー下+大キック連打でいい。スライディングがガードされるのはスライディングが遅すぎるということだ。

はめ技を使えないなら、スライディングで転ばしたら下がって間合いを開け、再びガイルが起き上がったら中キックを出してスライディング、を繰り返してもいい。

スタート時の間合いがベストなので、転ばせてから後ろに下がるときはこの間合いを保つようにしよう。もしくは、ガイルが立ち上がるところに頭突きを入れる。ガードされたら大スライディング。ガイルはソニックブームを撃ってくるので丁度きまるのだ。頭突きが入ったらピヨるのでヨガフレイムで燃やし、以後頭突き→大スライディングパターン。

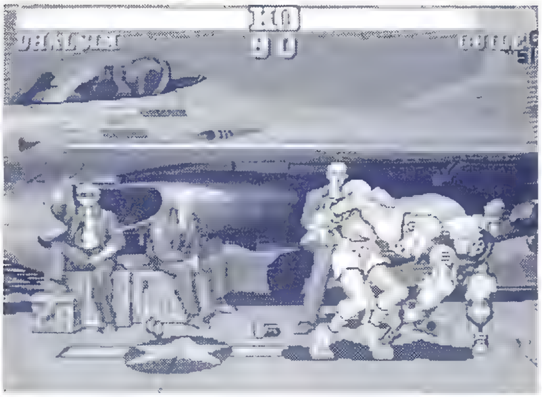
このほかには、始まったらすぐに垂直ジャンプして、降りるときに大パンチを出すとガイルはサマーソルトを空振りする。そこをヨガフレイムで燃やすというパターンもある。具体的には、着地した瞬間に大のヨガフレイムを出せばいい。ガイルが燃えたら早めにジャンプして、起き上がるときにちょうど大パンチを空振りしておけば、再びはめることができる。大パンチが当たったら間合いを開け、ガイルが近づいてきたところを同じようにすればいい。

ガイルとの相討ちは全キャラ中最も難しいだろう。

中キック→大スライディングパターンの間合いで中キックを出して、ソニックブームを小のスライディングでくぐる。ガイルは大の足払いをしてくるので、2回転目にスライディングで相討ちする。経験上、中のスライディングでするのが一番やりやすいが、それでも難しい。

別の方法としては、密着して小キックを出すと大足払いがくるので、やはり2回転目に大パンチで相討ちする。1回転目をガードしたら、立って大パンチを連打していればいいが、ほんの少しでも遅れては駄目。連射装置があれば確実。それと「密着して小キックを出す」と書いたが、完全に密着した状態よりもほんの少し離れていたほうがいい。

このように相討ち自体も難しい上に、体力調査も楽ではない。しかし、ガイルの所は木箱(1000点)が2つあるので、ぜひともDKOを狙いたいものだ。

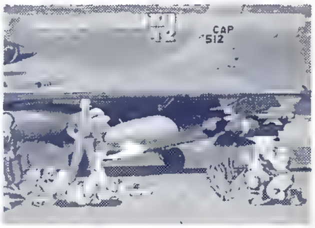

ガンガン、と。あれ?ガードしてやんの。


まぁいい。次があるさ。


俺の空間と貴様の空間は別の時が支配する。


ふ、勝負あったな。


しかしそれでも俺は滑る。


ぎゃあ、背中が熱い!

四天王 一番の小者

対M・バイソン

いきなり中パンチで攻撃に出る。まれに当たることもあるが、ほとんどの場合バイソンはガードするはずだ。中パンチが当たったらもう一回中パンチを出せばいい。バイソンがガードしたら、すかさず大スライディング。バイソンはダッシュストレートで必ずくるのでそこを転ばせる。1回転んだらせっかんはめ。

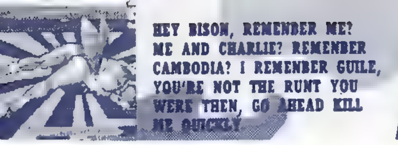
あるいは1回転ばせたら、ザンギエフの要領でヨガフレイムで燃やすこともできる(けどムズイ)。

また、ドリルキックで入って投げ、の繰り返しでもいい。

相討ちは、中パンチを打ってガードさせ、すぐヨガファイアーを撃つことでできる。つまりダッシュストレートを誘発して、ヨガファイアーを


フシュアリャァァァ。


ドギュルルルオオオ。





当てる。少しでも遅れたり、ヨガフレイムになったりした場合は負ける。素早い行動が必要だ。

難しいのが体力調整。バイソンを先に減らしたいところだが、バイソンの体力が少なくなると発狂してダッシュ攻撃の連打や、ジャブ2発→ダッシュ攻撃を多用するようになる。遠い間合いで中パンチを打たせてくれなくなるのだ（近くで中パンチをガードさせるとスライディングが間に合わない）。かといって自分のバイタリティを先に減らすと、バイソンのバイタリティを減らすまでにヘタに攻撃をくらったら…という精神的なプレッシャーもある。が、どちらかといえば自分のバイタリティを先に減らすほうが確率は高い。

それと、通常攻撃と飛び道具との相討ちは普通できないが、このやり方だとなぜか成功する。



人類はかつて火を発見した。

ツメだツメ、ツメくれ！

対バルログ

一番安全な倒し方は、まず画面左端に逃げて三角跳びを待つ。三角跳びがきたら大キックを当てる。大キックを2〜3回当てたら、次の三角跳びを大のスライディングで転ばせて、以後しゃがんで大キック連打。これだと一番楽だし、僅かながら爪の折れる可能性も残されている。

しかし確実に爪を折りたいなら、中スライディング→中足払いパターンを薦める。

バルログが近寄ってきたら中スライディングで下をくぐる。そしてバルログの着地点にスライディングを当てる（つまり反対側にスライディングをする。当たろうがガードされようがかまわない）。そのまましゃがんで中キックを連打していると、中足払いになってバルログに当たる。バルログはそのうち跳び越すので同じように着地点に中スライディングをする。この繰り返しだ。連射装置があれば非常に楽になる。

また、中スライディングでくぐって投げてもいい。時間があまりかからないのが利点だ。



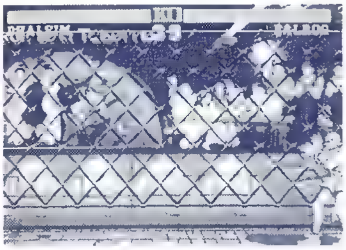
バルちゃん、僕ここにいるよ。



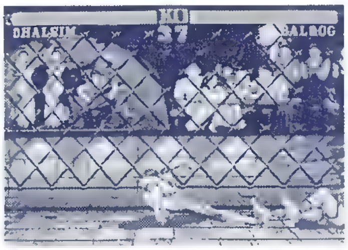
ベシッ！おいちゃんに爪おくれ。

相討ちをするなら、バルログのスライディングに中か大のスライディングを当てる。バルログの攻撃力は乱数の幅が広く、自分の体力調整が難しい。

狙い目は端に追い込まれた状態で、自分が背にしている壁を用いて、バルログが三角跳びしたときだ。着地後必ずスライディングがくるのでタイミング、間合い共に測りやすい。他に少し止まってから2回1組のスライディングがあるが、間合いが一定ではないので見切りが必要だ。



お、きたきた。



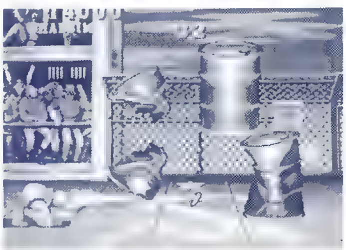
ズシャ〜ッ。すり傷の絶えないダルシムであった。

ボーナスステージ（ドラム缶）

まずしゃがんで大パンチを3回打つと、下の3つのうち両側の2つが壊れる。近づいてひざ蹴り3発で真ん中の1つが壊れ、へこんだ中段の2つと上段の1つが降ってきてダルシムは吹っ飛ぶが気にしない。

再びしゃがんで大パンチ2発。それで下に3つ並んだうちの両側の2つが壊れ、残った1つに中スライディングで近づいて、頭突きで壊す。


最初はこう。


最後（のほう）もこう。

開発者からの ワンポイントアドバイス

ダルシムはほかのキャラクターとは異なる点が多々あります。つまりコンピューターにしてみれば、それだけ異なる点を認識しなければいけないので、ほかのキャラクターに比べて攻撃に対する返し技が甘くなっています。そこにつけこんだ攻撃をすれば、比較的楽に勝ち進めます。

中パンチ、中キックがスキが少なく使い易いです。相手が地面にいる時は、中パンチ、ジャンプしたら中キック、この基本パターンだけで結構勝ち抜けます。

あと、スクリューパイルドライバー、空中投げ、に次ぐ投げリーチの長さなので、思ったより離れていても投げることができます。

初めは変な操作感覚に戸惑いますが、慣れてしまえばどうということはありません。



ちょっとまあ、いやってゆーか、やな奴だね

対サガット

始まる前からレバーを真上に入れておき、ドリルアタックからの投げを行う。サガットが停滞もしくは近づいてきたらドリルキックで、後退したらドリル頭突きで入る。1回投げたらサガットの方向へ斜めジャンプ→ドリル頭突き・投げ、ではめる。ここで注意するのはドリル頭突きを出す、つまり大パンチを押すタイミング。ドリルアタックはジャンプの最頂点で大ボタンを押せばいいのだが、この時間はほんの一瞬というわけではない。ある一定時間内に押せばいいのだ。その時間内で遅めに出すのがサガットを投げるコツだ。早すぎると投げが頭突きになってしまい、次のドリルアタック時に相討ちになってしまう可能性が出てくる。

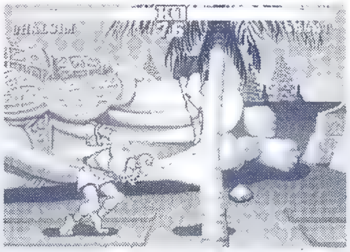

あ〜あ。

実はドリル頭突きをガードさせた時点で、投げられるかどうかを見分けることができる（できてもどうしようもないのだが…）。ガードマークがサガットの上のほう（首から上）に出たときが投げられるときだ。胸から下に出たら投げられないのであ〜あ、と悔むしかないだろう。

点効率を考えるなら、1回投げた後転んでいるサガットに中キックを打つ。するとサガットは起き上がりざまにタイガーアッパーカットを打つので、すかさずヨガフレイムで燃やすのだ。間合いは割と広めにとろう。

他に中パンチで跳ばして中キックで攻撃、というオーソドックスなパターンもある。間合いはかなり広めにとること。中キックのタイミングを遅らせると相討ちになる。

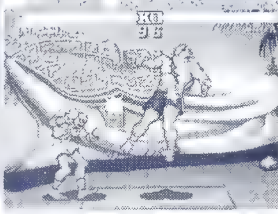

ピシッ。むなしく空を切るダルシムの蹴り。


彼は実に打算的な男であった。

このほかの相討ちの方法としては、ドリルアタックで突っ込む方法もある。体力調整が大ざっぱですむのが強み。

ここで投げはめのときは、なぜ相討ちにならないのか疑問に思う人もいるかもしれない。投げはめのときは、サガットが起き上がった時点でドリル頭突きがサガットに重なっているため、ガードするしかないのだ。


タイガー撃つなよ。


跳び蹴りの最中にタイガー撃つなよ。たのむぜ。

世界最強の男！勝てるのか!?

対ベガ

中キックの連打であっけなくパーフェクトをとることができる。連打といってもやみくもにボタンを押しまくるのではなく、リズミカルに押すようにしよう。

始まった瞬間に中キックを出すと、ベガは大抵しゃがんでよけ、サイコクラッシャーアタックをしようとしてくるはずだ。そこですぐ中キックを出すと当たる。ベガは後退するので少し進んでまた中キックを2回出す。このけん制と攻撃の1セットを行うたびに少し前に出て常に一定の間合いを保つようにしよう。前に出すぎるとキックが当たらなくなるのであまり前に出すぎるのもよくない。


世界最強の格闘王、ベガ。どうすれば勝てるんだ!!


以上。

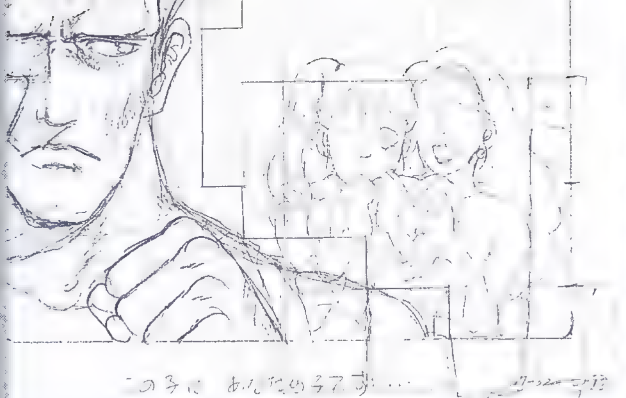
端に追いつめてベガがあと1発で死ぬ状態になったら、中キックでサイコを誘い、決め技は大スライディング、もしくは少し遅らせて中キックを出そう。こうすれば仏像が壊れて1000点入る。

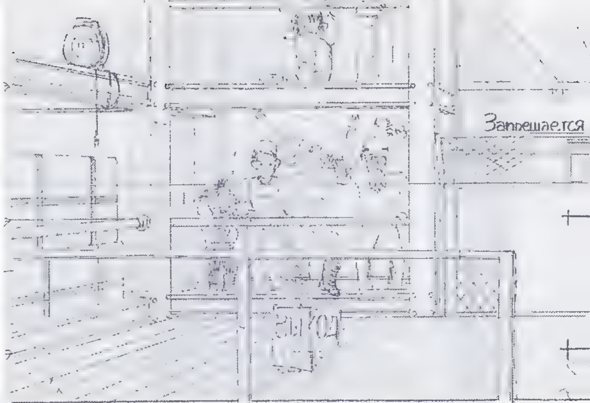

よ〜し、1000点もらい。

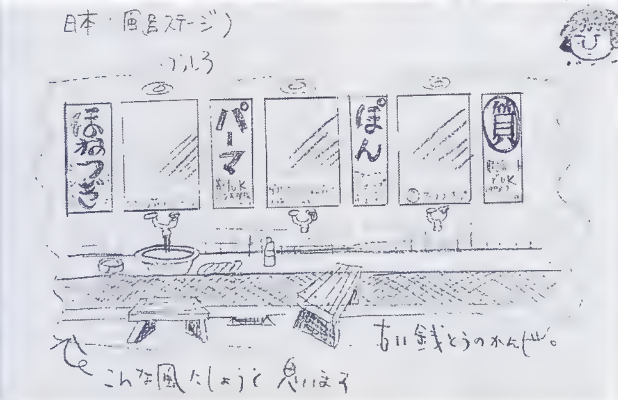
相討ちはサイコに大パンチで、少し早めに出すようにしよう。負けてしまうのは遅すぎるということだ。そんなにシビアではないぞ。


水の精、タイに現る。

数多くの長所があるかわりに、攻撃力がない、打たれよわい。すぐピヨる…などの弱い面もけっこうあったりするダルシムだが、私は好きだ。さあみんなも使おうね。





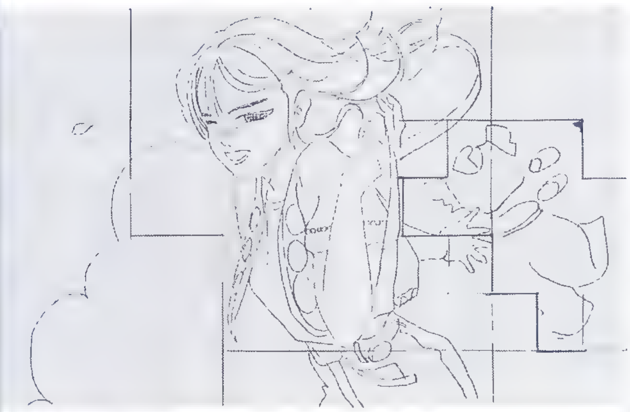




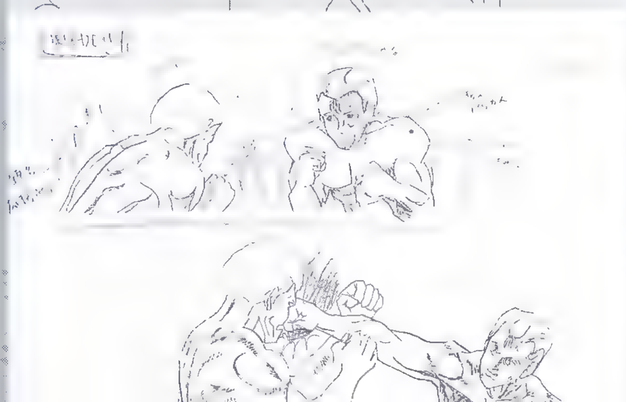
ここまで見せて許されるのか!?

ストリートファイターII製作日誌

格闘家が、1人の闘士となるまでにはどれだけの時が必要だろうか。ビデオゲームもまた然り。大ヒット作「ストリートファイターII」が生まれるまでを、インタビュー、極秘開発資料などまじえて紹介しよう。そのほか隠れワザや全国プレイヤーの声&イラスト、質問箱など、ストIIを100倍楽しむ読み物も満載だ。







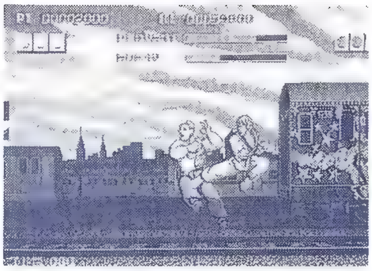


カプコン開発NIN氏の語る

メイキング オブ ストリートファイターII

今だから語れる開発㊙話。企画を担当したNIN氏がストII開発の裏の裏まで見せてくれるぞ。ボツ&未発表原画、ラフスケッチなど完全収録。さて、ストIIには、どんな秘密が隠されているのか…。

ストリートファイター'89!?



ストIを知らずにストIIは語れない。しかし今ストIをやると必殺技が出しずらいのはなぜ？

話は、ファイナルファイトの時にさかのぼりますが、実はファイナルファイトがストリートファイターIIだったのです。

私は、一生懸命に企画書のラフ（草案という）を書くのですが、会社から容量を少なくし（ROMの値段が上がると言われていた）、いわゆる横スクロールの格闘ゲームを作れ、という命令が来ました。

そして、ファイナルファイトの制作に取りかかるのですが、タイトルはネームバリューのある「ストリートファイター」でいこうじゃないか、ということになりました。

私は余り気が進まなかったのですが、案の定AMショーに出展すると非難ごうごうでした。それがストリートファイター'89でした。

そんなこともあり、タイトルは皆さんご存じの「ファイナルファイト」に納まりました。

ストIの続編だ!!



ロングヒット作品、ファイナルファイト。カプコンの格闘ゲームは常に進化しつづけるのだ。

それから時が流れ、ファイナルファイトを終えた私がぶらぶらしていると、営業のほうから「ストリートファイター（I）の続編を作ってくれ」という話がありました。

――モニターを2個使って対面プレイに、いや、通信機能で10人バトルロイヤルはどうだろう？「砂の舞う砂漠の闘い」「踏みはずすと落ちる塔の上」「息が続かない水中」「腕を鎖で結ぶチェーンデスマッチ」なんて場面はどうかな？もし半魚人が出てきたら、どんな技があるかな…？

しかし営業の欲しているのは、あくまでもストIの続編。あまり基本システムなどは変えないでほしいとのこと。「フン、大人はいつもそうなんだ、儲けることばかり考えて…待てよ、俺も大人か」。

一時はしょぼーんとしましたが、ひねくれ者の私は、「よーし、それなら制限されたなかで、精いっぱいの自己主張をするぞー」と、意気込んだのでした。

いざやることになった私ですが、ストIはほとんどやったことがなく（ゲームセンターで1〜2回）、やり込んだのは、ファイナルファイト（つまりストIIになる予定だったもの）の時だけでした。あまりやり込んだので、社内のストI大会では優勝しました。

そこで、はたと考えました。なぜ私は、ゲームセンターでストIをやり込んでいなかったのかと…。

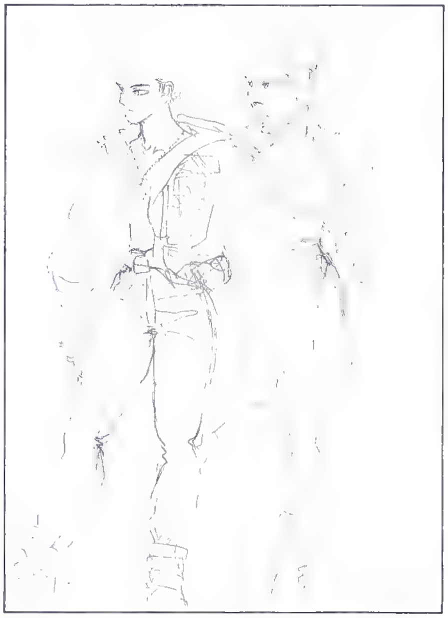
私にとってストIは、納得のいかないゲームだったのです。「Iとは似て非なるゲームにするぞ！自分の納得いくゲームにしよう！」そう心に誓い、ストIIの制作に取りかかったのです。

多くの個性的なキャラたち

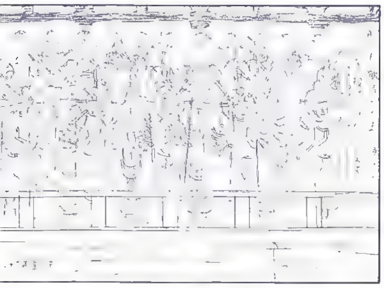
8人＋4人の形は、最初から決定されていました。適当な人数だと思ったからです。

リュウ&ケン、レスラー（ザンギエフ）、獣人（ブランカ）、忍（バルログ）などは、初めから決定されていました。その他は、逆に出身国を決め、そこからイメージをふくらませ考えていきました。

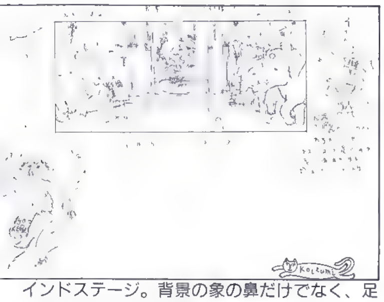
登場人物の名前ですが、これはかなり後に設定されました。開発中の名前の一覧表を載せおきます。



私服刑事とストリートファイターの春麗。女性は勝負の時に化粧をして気を引きしめる。



こりゃーすごいぜ日本ステージ。三十三間堂の中とはおそれ入りました。



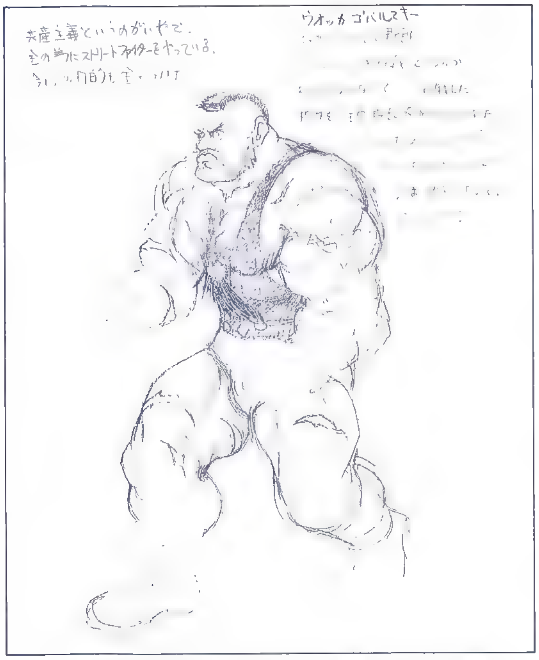
インドステージ。背景の象の鼻だけでなく、足も動く設定があったとは…。

リュウ　…リュウ
ケン　…ケン
E・本田…E・鈴木
ブランカ…獣人
ガイル　…軍人
春麗　…中国娘
ザンギエフ…ウォッカ・ゴバルスキー

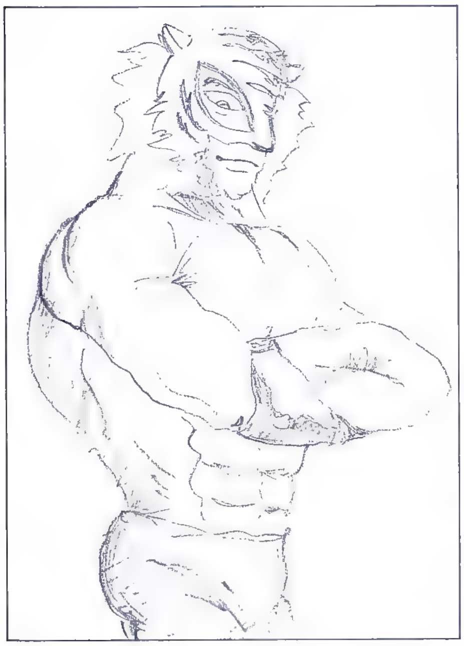
ダルシム…インド
M・バイソン…タイソン
バルログ…スペイン忍者
サガット…サガット
ベガ　…鷲崎



こいつはケンだ。ゲームの中のケンは超軟派野郎と言われてるが…。



旧姓ウォッカゴバルスキー。肩のイカリのマークはいったい何？



御存じタイガーマスク。こいつを使って四次元殺法を…。



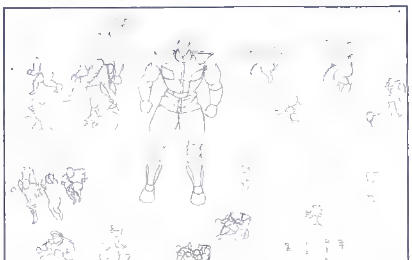
IIで、この手の忍者はけっきょく出なかったねぇ。



野性児。とりあえずブランカの原型だろう。



からみのパターン。これはスープレックスかな？



ベガの動きのパターン。御苦労様でした。

キャラクター容量は、カプコンでいまだかつてない48メガを使うことに決定しました。これまでのゲームとは一線を画すことを目的としたのですが、当然価格は上がるので、たくさん売れないといけません。このことは、私の背中にプレッシャーとして、おも～くのしかかってきたのでした。しかし、今さらそんなことはいってられん、スタートした以上前進あるのみだ。

キャラクターデザインの人に、登場人物のラフスケッチを描いてもらいました。ここで基本的なデザインが決定することになります。

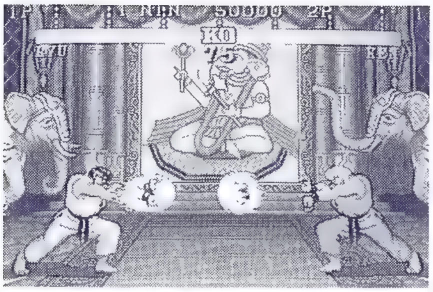
次に、すべての動きを決めました。歩行、ダメージ、ジャンプなどなど…。

この時に、すべての技＆必殺技も考えなければならないので、慎重かつ大胆に技を決定していきました。何せここで、このゲームの面白さの半分以上は決まってしまうのですから。

さて、いよいよキャラクターの作成に入ります。フットワークだけ作ってみて、実際に筐体のモニターに映し出してみます。待望の一瞬です。この時ばかりは、チームの皆がモニターの前に群がってきます。たいていのキャラクターデザインの人は、この瞬間にほろりと涙を流します。「ああ、俺の作ったキャラが、ついに画面に出たんだな」と。

この頃から、一応キャラクターたちがレバーに反応して動くようになりました。といっても、ただ動いているというだけのもので、当たり判定もないし、ジャンプの軌跡も今とは大分違うものでした。

今でこそ、波動拳は画面内に2発と決められていますが、当時は特に制限はなく、どんどん波動拳を連射できてとっても面白かったですよ。よく弱中強と連続でうって、3個の波動拳を重ねて遊んでいました。


波動拳合戦のリュウ対ケン。これで連射できたらすごい。

そうこうしていると、遂にやってきました、あの、泣く子も黙ると言われている「キャラクターアップの日」がっ!!

この日が近づくと、キャラクターデザインの人は、もうたいへんです。本当に、眠る時間も惜しんでキャラクターを作成します。しかも、あんなにあった容量も使いに使って、残りあとわずか!!「あの〜容量がないんですけど…」。

「うーむ、じゃあ、登場パターンをなくしてしまえ!」（この時に、登場パターンがボツになりました。ベガにのみ名残が見られます）と、誰かのキャラクターを消して入れる者や、1キャラ分でもスペースがあると、すかさず使う者などが現れて、すさまじい容量の奪い合いでした。

いろいろあったけど、人間なんとかなるもんなんですね。ふう、これで一段落ついた。

▼▼最良のゲームバランスとは?

さて、このころから企画の仕事が忙しくなってきます。ゲーム全体のシステムや、アルゴリズムを考えていきました。

今までの対戦ゲームでは、キャラクターの操作性があまりよくなく、敵（＝コンピューター）のアルゴリズムもイマイチで、敵の操作性自体を上げることにより、ゲームバランスを取っていたようです。

そこで私は一大決心をします。「ストIIでは、自分で使っていたキャラクターが敵にもなりうるわけだし、敵になったとき、自分で操作していた時と違う性能だったら嫌だし…よーしここは1発、フレキシブルに対応できるようなアルゴリズムにしてみよう」と思い、今までとはちょっと違ったシステムを確立していきます。

だけど今だから言えますが、これは一世一代の大バクチでした（大げさか）。上司やプログラマーには、「大丈夫、うんうん、うまくいく、うまくいく」とは言ったものの、本当はあんまり自信がなくて、内心「このシステムがうまくいく確率は5分5分だな」と思っていました。ゲームデザイナーには、ハッタリをかます度胸も必要なのです。100％成功したとは言えないけど、まずうまくいって、いや〜本当によかった。

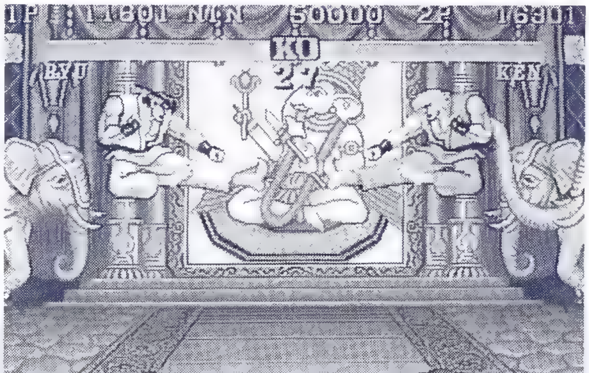
某月某日、いよいよ初めてのロケテストです。この日の前夜は、ゲームデザイナーなら誰しも期待と不安が入りまじり（本当は仕事が多すぎて）、一睡もできずに過ごすのです。客付きはどうかな？年齢層は？インカムはどのくらい…?

しかし、たいていの場合、そのほのかな期待は裏切られます。予期せぬ出来事が起きて、自分の思い通りに事が運ばないのです。

ストIIの場合も例外ではありませんでした。難度設定がうまくいかずプレイ時間が長すぎたり、操作方法が複雑すぎてついていけなかったり。なかでも一番困ったのは「バグ」の嵐です。画面が止まった、キャラクターがどこかにすっ飛んでいった、敵がまったく動かなくなった、などなど…バグるたびに原因を追及し、ROMを交換していました。

その後、何度もロケテストを繰り返し、自分でもひたすらやり込みゲームバランスを取って行きました。しかし世の中そんなに甘くはありません。一応、頭の中できちんと行くように考えてから設定するのですが、実際に作り始めるとさまざまな問題が生じて来るのです。

考えてもみてください。1人のキャラクターにつき相手が10人いるのですから。ましてや、すべての技の組み合わせを考えると…天


さて、どっちの蹴りが入るか。リュウとケンでは、強さの違いがないとすると…。

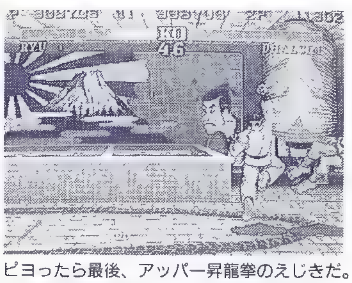
ストII開発㊙話［エピソード編］

相手を倒した後、顔がボコボコのデモ画面になりますが、すべての登場人物のボコボコ顔を作っていました。でもよーく考えてみると、ベガを倒した後はすぐにエンディングにつながるので、ベガのボコボコ顔はいらなかったのです。というわけで、今でも基板のなかには人目にふれることなく、ベガのボコボコの顔が眠っているのです。

大技として知られている「アッパー昇龍拳」などの連続技は、当初予定されていませんでした。しかしある事情で、ある設定をしたら、副作用として偶然に生まれてしまったのです。初めて発見したときは、瞳孔が開きました（カプコン語のひとつで、非常に驚いたの意）。

一目見たその日から魅力に取りつかれた私ですが、最近ではアッパー昇龍拳を打たせてくれるようなスキのある人は、なかなかいません。誰か私に打たせてください。


ベガのやられ顔。でも最後まで醜態をさらさずにいた。


ピヨったら最後、アッパー昇龍拳のえじきだ。この技を出せるプレイヤーと対戦するには、よほどの覚悟が必要だろう。

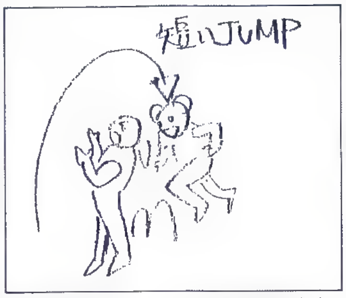
文学的な（大げさか）数字になります。しかも実際は、それらの要素は単体でのみ存在するのではなく、複雑に絡み合っているので、あちらを立てればこちらが立たず、どうしても矛盾点が出来てくるのです。こんな時は、最も矛盾の少ないように、かつ面白く、最大限の効果を生むように素早く判断できたら素晴らしいだろうな——。

結局、ひたすらプレイすることにつきるのですが、ここに落とし穴があります。やり込めればやり込むほど自分のゲームに慣れてしまって、不思議なことに、面白いのかつまらないのか、やさしいのか難しいのかが分からなくなってしまうのです（これは、本当に何かを制作する立場に立ってみない

ストII開発㊙話［ボツ技編］

さて、ここでは惜しまれながらも開発中に「ボツ」になった、幻の技をいくつか取り上げてみましょう。

では春麗から。彼女には、実は「背中蹴り」という技が存在しました。小さくジャンプして、相手の後ろに回り込みつつ攻撃するというものでした（図参照）。ロケテストで、プレイしたことがある人がいるかもしれませんね。本当は残しておきたかったのですが、強すぎたので調整する時間がなく、ボツにしてしまいました。



これが背中蹴り。クマみたいな春麗でした。

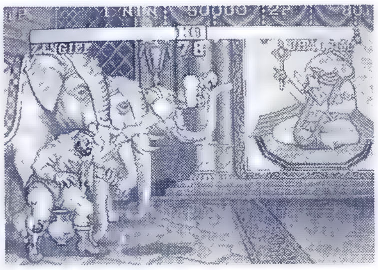
次はブランカ。必殺技ローリングアタックは、敵にヒットするとボーンと跳ね返り、とても気持ちいいのですが、当初は当たった瞬間に、地面に着地していました。

すると、恐ろしいことが発覚しました。『ローリングを当て終わった瞬間にかみつく』という凶悪な技が生まれたのです。

あと、操作方法も違っていて、レバーを⇩にためてから⇨（敵の方向）でした。


起死回生のローリングアタック。何もしてこないブランカは、これがあるから不用意に近づけない。

ダルシムのドリル頭突き、ドリルキックは、逃げながら出せるので、そのトリッキーな動きによく惑わされます。が、昔は後ろジャンプの時は、反対に跳んでいったのです。素早く逃げるときに使用したり、壁際で使うと面白いことが…。で、なぜなくなったかと言いますと、コンピューター（敵）が、その動きに対応できなかったんですね～。


ダルシムがジャンプしたあとは、どんな攻撃がくるか分からない。キックでくるか、頭突きでくるか。

そしてザンギエフ。ほとんど意味がないように見える彼の頭突き。本当は意味がありました。投げ技で上に放り投げ、落ちてくるところを下から「ズン」としたかったのですが…。これもいろいろ問題があり、ボツになってしまいました。名残として頭突きは残っていますが…。

それから、ベガのデッドリースルー（背負い投げ）は、よく悪の帝王なんかが主人公のパンチを片手でパシッと受けて、「貴様の力はこんなものか、どりゃっ」とか言って、そのまま後ろに投げたりするでしょ？本当は、あれがやりたかったんですよ（表現的に難しかったのでやめました）。あと、ベガのヘッドプレス（乗っかり攻撃）の正体は、よく超能力者とかにありがちなパターンで、何かぶつぶつ唱えているところを「えいっ」と刀で切ったりパンチで攻撃すると、その上にスタッとかいって乗っかられ、刀やパンチが動けなくなり、そのスキに攻撃されてしまう、というものだったのです。これもぜひやりたかったのですが、やっぱり表現的に難しかったので、現在のものになってしまいました。


ベガのデッドリースルー。近よられると投げられてしまう。ダメージも大きいからあなどれん。


これがガイルのエンディングだぁっ。うーん何か悲しいぜ。でもこれがガイルなんだぁ。


うぉー。これがザンギのエンディングだぁ。別に悲しくはないけど、何かすごいよね。

と分からない）。実際初めての人にプレイさせてみると、自分の思ったこととは全然違う効果が出たりして驚き、そして悩みます。

ゲームアップ直前には、社内でまだストIIをプレイしたことのない人間をとっ捕まえてきて、無理矢理プレイさせたりしました。

最後の最後まで苦労させられたのが、対コンピューター戦での敵の動きです。一番最初に「何でもやってやる」と思って、さまざまな特徴を持つキャラクターを設定したのですが、ここに来て自分の設定にハマりました。

こんなに多彩な技を持たせてしまったので、コンピューターはそれだけ多くのことに対応しなければならなくなったのです。

その中でも、本当～に苦労したのが、プレイヤーがダルシムを使っている時です。一生懸命設定していったのですが、彼の技はどれをとっても他のキャラクターとは大分違ったものになっているので、すべてに対応しきれず、ハマリ技が多くなってしまいました。

語るも涙、これがボツだ！

さあ、ROMアップの日まであと1カ月になりました。

ここまで来ると、できることは限られてくるので、時間的に無理なことは冷静な判断力で切り捨てていかなければなりません（でも結構ワガママ言ってましたが）。

ここで、ボツになってしまった企画をちょっとみてみましょう（あぁぁ、やりたかったなぁ）。

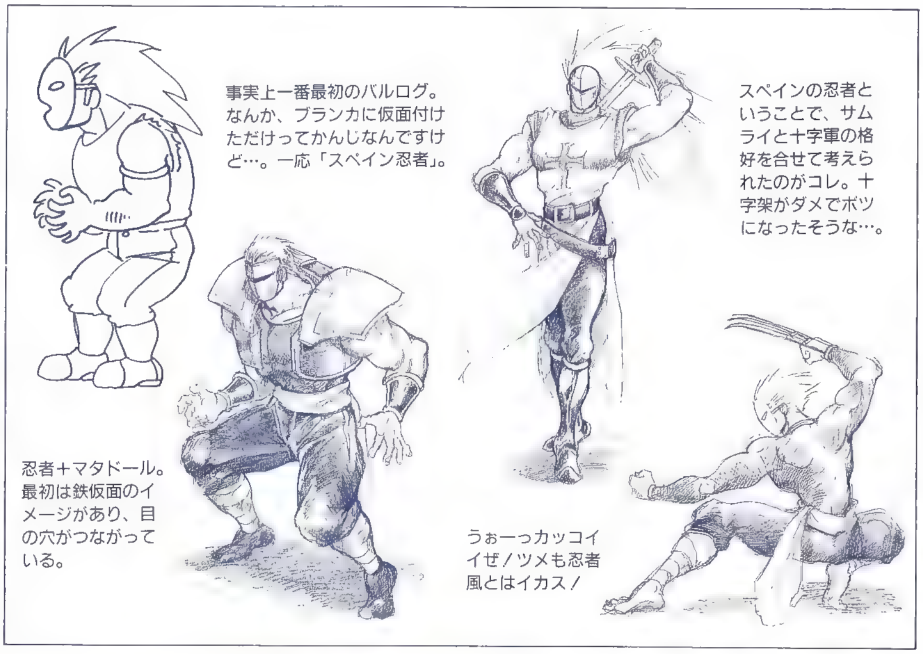
○頭、体、足の3カ所に分割し、それぞれ弱い所をつけ、そこはダメージをより多く受ける。

○右記のもの以外に弱点を設ける（ローリングアタック、F・バルセロナアタックなどに名残が見られます）。

○敵（コンピューター）は、キャラクターによって闘い方を変える（今でも多少異なっていますが、間合いの取り方など、もっと細かい所までやりたかった）。

○よろめき中は、通常より多くのダメージを受けてしまう。

○敵は残りバイタリティーがほとんどなくなると、感動的な倒れ方をしたりする（例えば、プレイヤー側のキャラクターが跳び蹴りをしたら、同時に跳んで蹴り負けてくれるとか。今でも名残として、最後の一発の波動拳などはガードしないようになっています）。



事実上一番最初のバルログ。なんか、ブランカに仮面付けただけってかんじなんですけど…。一応「スペイン忍者」。

スペインの忍者ということで、サムライと十字軍の格好を合せて考えられたのがコレ。十字架がダメでボツになったそうな…。

忍者＋マタドール。最初は鉄仮面のイメージがあり、目の穴がつながっている。

うぉーっカッコイイぜ／ツメも忍者風とはイカス／

このころに、私は突然いんちきた。必殺技というものを思いつきました。必殺技のコマンドを入れなくても勝手に出てしまうアレです。

「今さらそんなもの入れて、バグっても知らないよ」と、渋るプログラマーに無理矢理頼み込み、入れてもらいました。

もし、必殺技をまったく出せない人がいたとしても、その存在を分かってもらうためにです。

あともうひとつ、意外に知られていないのが、いんちきガードの存在です。波動拳の最中や、足払いの最中にガードしたり、立っているのに足払いをガードした、という時はこれです。これも必殺技と同じ理由により入れました。

でも、やっぱり無理矢理入れたのが災いして、バグが発覚しました。通常より低い高さの竜巻旋風脚が出たり、旋風脚で移動中に空中で静止し、お尻から「ぷっ」と波動拳が出たりして大爆笑でした（笑っている場合ではない）。

そのほかにも相手をKOしたあとに、一瞬のとぎれもなく必殺技をうち続けていたら、永久に画面が進まなくなったりしたなぁ…失敗せずに、何回波動拳を出せるか競争したりしたっけ（遊んでいる場合ではない）。



これが正しいタイトル画面。ぼくらの脳裏から一生はなれることはないだろう。

完成までの遠い道のり

アップ前の2週間は、微調整⇩バグチェック⇩ROM完成⇩量産⇩バグ発覚、の繰り返しでほとんど徹夜状態でした。何回も量産ラインをストップさせて、製造部の方に迷惑をおかけしました。どうも済みません、この場を借りて謝ります。

なんとアップの3日前に、恐ろしいことが発覚しました。副題の「World Warrior」のスペルが間違っていて、なんと「World Warrier」になっていたのです。

実はこれも今だから言えますが、キャラクターを作り終えてから数カ月後に気がついていたのです。そっと私の胸の内にしまっておいたのに何で今頃バレたのか…もうこれは、ロゴとして作ってしまっているので、今さら文字を入れ替えることはできません。

「こうなったら無理矢理"o"に見えるようにするしかねー」と思い、いろいろなキャラクターを重ねあわせて、やってoに見えるようになりました。ふぅ、よかった。

しかし、



恐ろしいことはこれだけではありませんでした。

ガイルです。とても強いキャラクターですが、実はもっと強かったのです。サマーソルトキックは、今でこそ蹴りつつ前方に降り立つ技ですが、このころは、蹴りつつ・・・・・後ろに下がる技だったのです。

でも、それだと本当にスキがなくなってしまうので、ソフトの人に変更を指示しました。

なんと締め切り1日前。皆は私の気が狂ったと思ったようです。

バグチェックと動きの調整に明け暮れ、そろそろ空が明るくなってきました。

そう、忘れもしない1991年2月14日（なんとバレンタインデーだ）午前7時ごろ、ついに最終バージョンが完成しました。

「ああ終わった、ついに終わった。これで本当に終わったんだな…」。皆頬を一筋の涙が流れ落ちます。皆で手を取り合い、

「やったぞ！俺たちはついに成し遂げたんだ!!」

そしてチームの者にROMを預け、工場に直接持ち込んでもらいました。その彼の後ろ姿を見とどけると、机の下に潜り込み、「もうバグはないよな、いやないはずだ」とつぶやきながら、永遠の…じゃなかった、安らかな眠りについたのでした。

これが海外版の特徴だ!

★麻薬撲滅マークが入っている（FBI指定）。

★メッセージがすべて英語で
1人につき、1つのコメントしかない。
コンティニュー時のメッセージがない。
1コイン2P設定がない。
（途中参加モードのみ）

★四天王の名前が違う（肖像権の問題）。
- バイソン⇨バルログ
- バルログ⇨ベガ
- サガット⇨サガット
- ベガ⇨バイソン

★設定について
- 全面的に攻撃力が低くなっている。
- ザンギエフの防御力が高い。
- ブランカのしゃがみ大パンチは、日本版よりやられにくい。（体の当たりが小さい）
- タイムの減りが遅い。
- リュウ&ケンの接近大キックが2回当たりやすい。

サウンド開発裏話byぴい

ストII開発にあたって苦労したことといえば、やっぱり音声合成でした。企画のN-N氏に「やっぱり殴る蹴るのゲームだから、とにかくパンチとキックの音はいい音にしてね。やっぱ気持ちよくなる音じゃなきゃね」と、まるで人ごとのようにあっさりと（しかし目は異様に鋭く光っておりましたが）言われてしまい、パンチとキックの音には並々ならぬ注意を払ったのでした。

が、しかし努力ムナしく最初のROMはすべてボツ…。ガーン、ガーン、ガーン。お嬢様育ち(!?)の私は、生まれてこのかたケンカどころか、人を殴ったこともない。人を殴る気持ちよさなんて分かんないわ…っ。と、いうわけで、研究不足を反省し、しかし実際に人を殴るわけにもいかないので、ケンカもののビデオを、いろいろと見まくりました。

ジャッキー・チェンやら、空手ものやら、プロレスの実話やら、果てはチンピラもの、ヤクザもの、「格闘技世界選手権」なる記録ものまで、本当にいろいろ見ました。

その結果できあがったものが、1Mぜーんぶパンチとキックと空振りの音という、すばらしいROMでした。その中からN-N氏にチョイスしてもらったわけです。特に、パンチの強と空振りの音はなかなか痛そーで、自分では気に入ってます。

音声合成というと、やっぱり〝声〟ですよね。「昇龍拳」などは社内で募ったところ、30人くらいがどやどやとサウンドの部屋へやってきてDATに録りました（実は、この30人もオーディションで選ばれたメンバーなのでありました。ちなみに競争率は高かったようです）。

1人1種類の声を4～5回言って、それが10種類ほど。結構、私はこーゆーのは照れ臭くて、なかなか本気を出してセリフを言えないのですが、この日に来てくれたみんなは、とても真剣で熱かったです。おかげでいいVOICEが録れました。

最初は、少し恥ずかしそうにしてたけど、だんだん燃えてきた人。いきなり超マジの大声で、録音レベルをふりきってしまった人。録音ボタンを押していないとゆーのにいきなり始めちゃって、あまりに熱くなりすぎて、「ちょっと待って」が目に入らない人。普段は、とても温和でもの静かなのに、いきなりひょう変する人…。本当にいろんな人がいました。

社内録りのほかに、外人さんの声も録りました。この外人さんというのがちゃんとした声優さんで、日本語ペラペラで、とってもおチャメな人です。英語のVOICEはもちろんですが、E・本田の「どすこい」とか、ブランカの遠吠えもこの人というのは、なかなか意外でしょ？

基本的に曲や効果音を作るとき、「どこまで、このゲームに感情移入できるか」というのが重要なポイントだと、私は考えます。しかし、初代ストリートファイターがあまりにも難しくて（あまりに私が下手なのかもしれないが…）忍者でやられてしまう私にとって、最初は非常に不安でした。しかし最初にプレイしたときに「これは面白いっ!!」と思いました。

それからは「サウンドのROMですーっ」とか「新しいリストですーっ」とか何やかやにかこつけて「じゃ、せっかく来たからちょっとゲームしていこーかな」とか言って筐体の前に座るわけです。

そして対戦。結果は、ただでさえ下手クソな私が、ソフトの人たちに勝てるわけがない…。よりによって「もう少しで勝てるっ」なんて思ってるときに「昇龍拳」でどっかーんとやられれば、もう悔しくって、悔しくって。一度、一度でいいから勝てば帰ろう…と思いつつも負け続け、「グログロしてきましたね」（名言）と言われたときには、本当にもう「ぐぉろ、ぐぉろ」してたので、結局ハンデつけてもらって、対戦相手のプレイヤーは必殺技3回まで、という条件をつけて（ちなみに、当時私はどんな必殺技も出せませんでした）何とか勝ちました。

しかし、こんな形では「ぐぉろ、ぐぉろ」は一向に引かないので、練習を積み重ねて正々堂々と勝てた日には、嬉しさのあまり、フロア中に響き渡る大声で喜んでいました（その後しばらく強かったので、私はイイ気になりカプコン1高飛車な女になっていた。だが…コテンパンにやられた。今ではチーム内でただ1人、昇龍拳を出せない人間かもしれない）。

とにかく、ゲームの下手な私でもこんなに楽しめるんだから、ホント、スゴイと思う。最近ゲームセンターでは、上手な人たちばかり見かけるけど、こんな私も時々あちこちのゲームセンターに出没しているので、どんなに下手クソでも笑わないでねっ。

こんなゲームを目指してた

ストリートファイターII 開発者に聞く

みずからも対戦プレイに燃える開発・企画者に
そのすべてを聞き出す!

▼飽きないゲームを目指して

ぜんじ…ストリートファイターIIは元祖ストリートファイターとどんなところを変えようと思ったのですか？

N-N…ストリートファイターIは、パターン性が少ないのが魅力ではあるんですが、あまりに敵の動きが見切りにくい。半分がパターンで、半分がランダムの敵の動きくらいがちょうどいいんじゃないかと思って作っていきました。

また、元祖は波動拳を撃てないとほとんどクリアできないですよね。あまり必殺技にたよりすぎないゲームにしようとも思いました。

ぜんじ…今回は波動拳が弱くなっていますね。

N-N…そうですね。前作は波動拳を当てれば勝ちですからそれに比べれば…。僕は昇龍拳と波動拳はステイタスだと思っているんです。撃てなくてもクリアできないことはないけれど、撃てればかっこよく気持ちよくクリアできる。そこを目指しました。

ぜんじ…ほかに元祖と大きく違うところはプレイヤーが8人の中から選べ、ほかの7人の相手と戦うところですね。私も元祖のころ、バーディやアドンを使って戦ったら面白いんじゃないかと思ってたのですよ。

N-N…そんな考え方でこのようにしたのは事実です。また、各キャラ8人もいると、1つのキャラクターでクリアしたら別のキャラクターでと、いろいろな遊び方ができますよね。それによってゲームの寿命が延びるんじゃないかという狙いはありました。

ぜんじ…初めにキャラクターを設定したとき、攻撃方法は決まっていたのですか。例えばダルシムの手が伸びるとか。

N-N…ダルシムははじめから手足を伸ばすつもりでした（笑）。キャラクターに関しては元の絵を描いた人がコミックがかなり好きなので、その影響をうけているのではないかと。

栗原…各キャラクターの名前はどんなつけ方をしたのですか。

N-N…ダルシムは、確か本当にダルシーマというインド・パキスタン方面の格闘家がいたんですよ。

栗原…ウソのようなホントの話ですね。

N-N…ザンギエフもそうですよ。ソ連のプロレスラーでいるんですよ。

ほとんどこのパターンなんですが、E・本田は日本人らしい名前ということでつけました。はじめは鈴木とか田中でもいいかなと思ったんですが、やはり欧米に知られているの本田だと思って。

ほかに、バルログは強そうだからつけました。ベガは、日本だと強そうな感じなんですが、アメリカだと乙女座で、女性のイメージがあるようなんですよ。後で指摘されました。

栗原…海外版だとバイソンから名前が違いますね。

N-N…それはバイソンがタイソンの名前に似ているのがヤバイからです。むこうは厳しいですから。

▼個性的な8人のキャラクターたち

ぜんじ…各キャラクターそれぞれが8つのボタンを使わなければいけないので、技の種類を考えるのが大変だったでしょうね。

N-N…そうですね。技の種類が多いのでグラフィックのパターン数を入れこむのが大変でした。四天王はその点、自分で使う必要がないので技の種類が少なくてすみ楽でした。

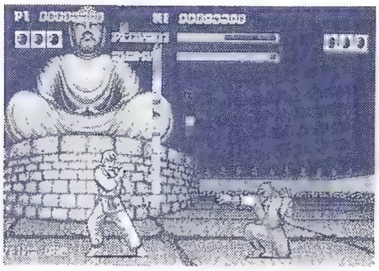
初めに7人のキャラクターをやったら、やはりMAP上に出てこない敵が次第に現れる、というのが面白いんじゃないかと思いました。自分で使う必要がないので、攻撃方法が自由に考えられましたね。

山河…最後の1つ前にサガットが出てくるのは、前作とどうつながっているんですか。

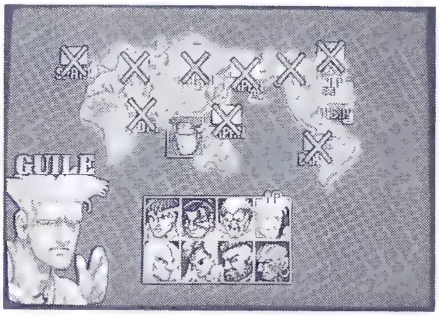
N-N…最後はサガットが出て来たなと思わせておいて、実は最後の敵、ベガがいたというようにしたかったわけです。

ぜんじ…8人の各キャラクターは、特徴がずいぶん違いますね。そのわりにはほとんど同じくらい使えるようになってます。ここにも人気の秘密があるような気がしますが。

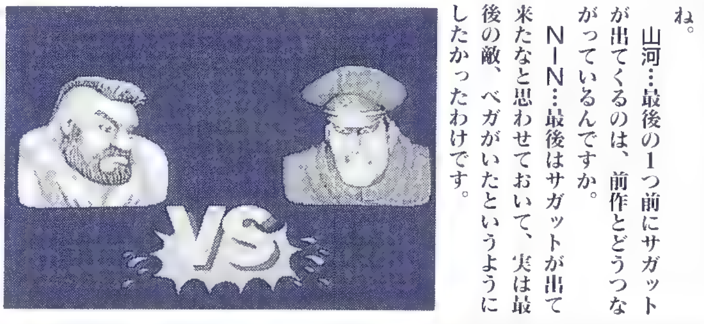
N-N…もちろん、すべてのキャラが同じくらいの強さになるように注意して調整しました。しかし実際はものすごく時間に追われていて、直せなかったところが多



前作のストリートファイター。1987年8月に発売。デカキャラ、タイマン勝負で好評を博した。



世界各地に散らばるストリートファイターたちを倒し頂点に立て！



最後の宿敵ベガ。初めてこいつと闘ったとき、サクッとやられた人も多い。

かったのです。

だから、ザンギエフも本当はもう少し強くなっていればよかったと思っています。

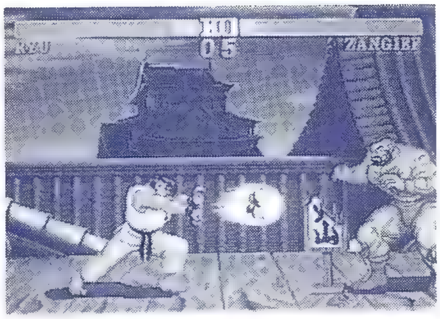
ぜんじ…それにしては細かい点が実によくできていますね。

NIN…そうですか。偶然に助けられたところも多いんですよ。実は無意識のうちにうまくやっていたという説も内部にはあるんです（笑）。

調整段階では各キャラが強くなったり弱くなったりしました。

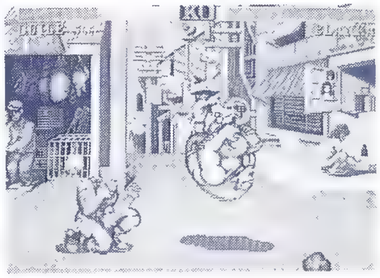
最初に強かったのがダルシムです。今でも強いですが。今と違って手足の伸びるのが速かったんで、誰も近づけず、あっという間にやっつけてしまいました。いくらなんでも強すぎたので、手足の伸びるのを遅くして、手足の判定をつけました。

ザンギエフも一時はとても強かったんです。防御力が鬼のようにあって、たたいてもたたいても体力が減らない。タイムオーバーに持ちこまれるとたいてい判定負けでしたね。そこで、防御力をかなり落としました。



弱の波動拳を撃つリュウ、待ちうけるザンギエフ。垂直ジャンプでよけられるか。

それでも、一応使えるキャラの中では、一番防御力が高いんですよ。



はたしてローリングアタックがヒットするかサマーソルトがザックリいくか。勝負が決まる直前だ。

ぜんじ…ほかのキャラはどうだったのですか。

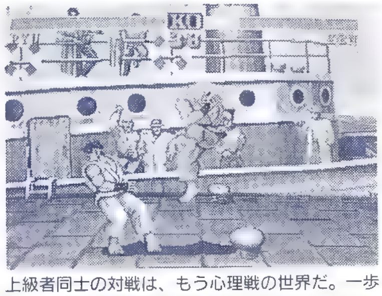
NIN…春麗もとても強かったですね。もともと足が速いうえに、背中蹴りというのがありました。相手の後ろにさっと回りこんで蹴る技で、これを使うとか、乱されてしまうんです。

せっかく作った技なのでなんとか残したかったんですが、かなり悩んだ末、「やめちゃえ」という結論に至りました。

ガイルは、アメリカ人だから足が長いという設定のもとに作りました。発売直前までサマーソルトは宙返りした後、後ろに下がるようになっていたんですよ。ガイルは強過ぎると思っていたんで、スキを作るために前に宙返りするように変えました。ソフトマンは私の突然の変更に、気が狂ったと思ったようです。

山河…ブランカだけローリングアタックを返されるとダメージが2倍になりますね。

NIN…ブランカのローリングアタックはいきなり来るので、少し強過ぎるかなと思ったんです。



上級者同士の対戦は、もう心理戦の世界だ。一歩読み間違えると地獄へ急降下。さて、どうでるか。

そこでカウンターで返されると、2倍のダメージをくらうようにしたのですが。ちょっと厳しかったですかね。

ブランカだけ投げがないのは、一番知能がありそうな奴は投げが強く、原人だから投げられないということです。かみつきは、投げの代わりになるように調整するはずだったんですが、時間がなくて。昔はローリングアタックのときにはね返らなかったので、ローリングして、いきなりそのままかみついたりできました。

ブランカが密着するほど接近すると弱くなってしまうのは意図的にそうしました。はじめからの設定です。

ぜんじ…リュウとケンはコンピューターの動きが違いますね。

NIN…そうですね。ケンは大技で、リュウはスキがない強さを目標に作りました。特にリュウは当時の対戦でのプレイヤーのアルゴリズムをそのまま入れてあるんですよ。

うじゃり…リュウとケンは性能が違うと思うのですが、その点についてはどうですか。

SHIN…おかしいですね。同じように作ったはずなのですが。

投げの地獄車とともえ投げは違いますが、ほかは同じはずですよ。

うじゃり…車の両側でネリチャギするステージでお互いに両側でネリチャギすると、ケンのほうが速いんですよ。

SHIN…う〜んそうですか？　本来はリュウとケン、同じルーチンを使っているはずなんですけど。

ぜんじ…リュウとケン、ほぼ同じ性能のキャラクターを2つ残したのは元祖のストリートファイターを意識したからですか？

NIN…それと、ほぼ同じ性能で対戦プレイで遊んでほしかったからです。ケンは対戦用のキャラクターなのです。

目指せ対戦世界一

ぜんじ…これからのストIIはやはり対戦でしょうね。

NIN…うちは対コンピューターはやってなくて、ゲームができて以来対戦ばかりやってます。

でもはじめリュウ・ケン対決ばかりやってたんで、あんまり異種格闘戦はやってないんですよ。

ぜんじ…どのキャラが一番強いと思いますか？

NIN…ガイルかダルシムですね。ダルシムは使いこなしている人がいないんですが、使いこなしたら強いんじゃないですかね。

YOU・A…それでもやっぱりリュウ・ケンですか。

NIN…どのキャラを使っても誰にも負けないというのが夢です（笑）。やっぱりリュウですね。昇龍拳がすべてです。私は1000点昇龍拳以外、昇龍拳と認めません。

YOU・A…起き上がりざまに昇龍拳をうてば、どんな状況からも抜け出せると聞いたのですが、本当ですか。

NIN…本当です。上でヨガフレイムをぼ〜っと吐かれていても勝てます！やはり日本人はリュウでしょう。

山河…いや、日本人というなら本田でしょう。

うじゃり…では私がヨガの恐怖をたっぷり…。

ぜんじ…カプコンさんとはもう何回も対戦してますが、またやりたいですね。

NIN…そうですね。ぜひやりましょう。

ぜんじ…こちらもさらに腕をみがいておきます。



驚異現象 SPECIAL

◆

人気ゲームには常に驚異現象がついてまわる。このストIIも例外ではなく、驚異現象の宝庫である。そんなわけでこのページを読んでから、実際に体験してちょうだい。

【注意】
ストIIの驚異現象には、なぜかできるものと、できないものがあります。
勝ったり、負けたりしたときに「YOU WIN」「YOU LOSE」の表示の出ないものは、SP.1、SP.4の技はできません。たとえ表示が出なくても、他の技はすべてできますので安心してください。
なお、これらの技などに関する質問や苦情、細かい問い合わせなどは受け付けませんのであしからず。

各キャラ共通編

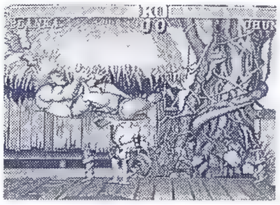
びっくらめーしょん／SP.1

●ダメージ付きパーフェクト技

お互いの体力を、一撃でくらって死ぬようにしつつ自分の体力を敵より若干多くなるように調節する。

そして、タイムが0になったときに相手の攻撃をくらってダウンする。
すると、自分が負けているにもかかわらず"YOU WIN"と表示されパーフェクトボーナスが入る。
（全国10名の皆様）
(解)最初の注意書きにもある通り「YOU WIN、YOU LOSE」と表示されないとできません。
これの応用で、体力が満タンの状態で同じようなことをすると、パーフェクトボーナスが取れなくなるものもあります。


まず、体力調節を完璧にする。なるべくぎりぎりにする。


タイム０で攻撃をくらう。プレイヤーは悲鳴をあげブッ倒れる。


と、この通り。しかし、ボーナス０点（失敗例）。

びっくらめーしょん／SP.2

●バルログ隠れ空中投げ

壁にはりついてからの投げではなく、いきなりジャンプ中に春麗やガイルのような空中投げをすることがある。
（宮木県・ⓅAHQ君）
(解)これは超偶然に起こる現象。狙ってできるものではないぞ。

びっくらめーしょん／SP.3

●謎のSE技

コンピューターのブランカが頭突きをすると、たまにドラムカンなど壊した音がするときがある。
（全国4名の皆様）
(解)技というほどではないが、この現象が起こると一瞬びっくりするのだ。

エンディング編

びっくらめーしょん／SP.4

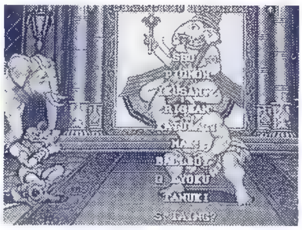
●エンディング変化技

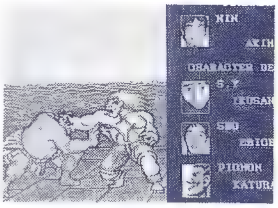
ガイル・ケン・ブランカ・ザンギエフを使って、「ダメージ付きパーフェクト技」をベガの2本目を取るときに使うと、ちょっと変わったエンディングになる。
（東京都・ⓅMiracle Zan君）
(解)ガイルの場合、ガイルがぶっ倒れたまま「ベガ、俺を忘れたとは…（以下略）」といい、その後、「あなた、やめて～」とユリアのセリフが出るが、ユリアとその娘が出てこない…、となる。
ガイル以外のキャラに関してはまだ未確認。難度は高いが、ぜひチャレンジしてほしい技だ。

びっくらめーしょん／SP.5

●無敗クリア

1クレジットでコンピューター相手に一度も負けることなくクリアすると普通のエンディングと違うようになる。
（全国6名の皆様）
(解)まあ、あんまりびっくりすることじゃないけど、はがきが多かったので掲載。
ちなみに、まちがえた方法が多かったのでそちらも紹介しましょう。
○ベガKO後、パンチの小と中を押しっぱなしにする。
○ベガKO後、スタートボタンを連射（ネームランキングである順位のとき）。
○ネームを入れ終えたら、パンチ、キックの6個のボタンをずっと押しっぱなしにする。
○ベガKO後、名前を「IMF」と入れてキックの中、大ボタンを2ついっしょにずっと押し続ける。
まあ、色々ありますなあ。
そうそう。ダブルKOやドローゲームがまざってても無敗ならOK。

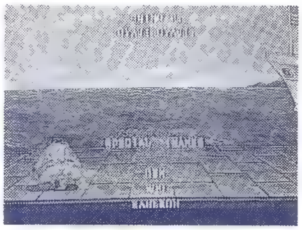

こちらが普通の１コインクリア。

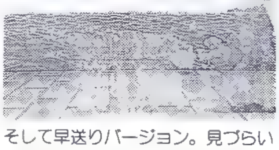

そして、無敗クリアのエンディングがこれ。

びっくらめーしょん／SP.6

●エンディング早送り技

1コインクリア後、どのボタンでもいいから、1つでも押しっぱなしにしておくとエンディングが早送りされる。
（全国5名の皆様）
(解)本誌に載っている分でたびたびまちがいを発生した技がこれ。指摘の手紙がたくさん来てしまったのである。
無敗クリアではできないので念のため。


これが早送りなしバージョン


そして早送りバージョン。見づらいけど差がわかってもらえると思う。

びっくらめーしょん／SP.7

●エンディング完全必聴技

エンディングが始まってからのネーム入れがあるが、このときボタンを押したままだと、ダルシム以外途中で終わってしまうBGMを、いつもより長く聴くことができる。
（香川県・Ⓟくらむくん）
(解)これは便利。けど、後ろで待っている人がいるときは長い時間しないように。

びっくらめーしょん／SP.8

●クレジット表示技

1コインクリア後、スタッフロール中にコインを投入してクレジットを上げると「CREDIT=○（コイン数）」

の文字が流れてくる。

（全国4名の皆様）

㊫これも無敗クリアだとできない。しかし、気付いている人はけっこう多いのでは？



まあ、この通り。別に得するわけではない。

キャラ別編

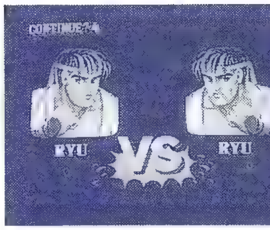
びっくらめーしょん／SF.9

●リュウ増殖技

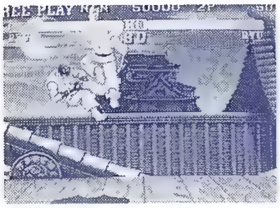
コンピューターがリュウのとき、1P側で自分がゲームオーバーになり、リュウの捨てゼリフを言っている間に2P側でコンティニューしてリュウを選ぶとリュウVSリュウになる。

（福岡県・Ⓟ「とってもおげれつ」TOLえみー君）

㊫ちなみに、途中参加が可能の台（乱入モード）でないとできません。対戦が1コインでできる台（初めっからこの設定）ならお店の人にでも言って、設定を変えてもらおう。



うーん、ドッペルゲンガー…。


どっちが自分の操作しているリュウかわからないぞ!!

びっくらめーしょん／SF.10

●ブランカのヒップアタック技

タルのボーナスステージで、電撃を出し、頭のほうでなく背中のほうでタルを割ると、タルが割れなくても頭のほうに飛んでいきフォローがきく。

（東京都・ⓅMFC軍曹㊝君）

㊫本誌に載っていた技の応用。これによってミスすることはないと思う。


この通り、はねかえっても必ず頭のほうに飛んでくれるのだ。

びっくらめーしょん／SF.11

●ブランカ・ケンのテーマ技

ベガを電撃で倒し、そのままエンディングが始まるまでボタンを連打しておくとエンディングが始まるとすぐに雑音が入りケンのテーマが流れてくる。

（大阪府・Ⓟ小麗君）

㊫ボタンは連打しなくても押しっぱなしでいいと思うが？また、無敗のときはできないそうです。

びっくらめーしょん／SF.12

●ザンギエフ足払い連打技

小の足払いを出したらすぐに小パンチボタンをレバーを下に入れたまま連打する。タイミングがあえば足払いが連射できる。

（東京都・ⓅMFC軍曹㊝君、大阪府・ⓅI-MO-P！君）

㊫連射装置を付けている台だとほぼ完璧にできる。バルログの爪を折る時くらいしか使えないと思うぞ。

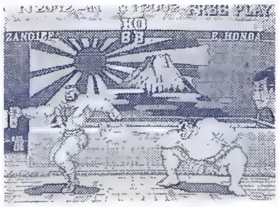
びっくらめーしょん／SF.13

●ザンギエフVS本田、愛のダンス編

コンピューターが本田のとき、スタート直後から連続してラリアットを出すと本田は百裂張り手を出すだけでそのままタイムオーバーを待つだけとなる。

（東京都・ⓅMFC軍曹㊝君）

㊫これも連射装置が付いている台がやりやすい。というよりないと不可能に近い。


実際にやると、なぜか情けなくなってくる。

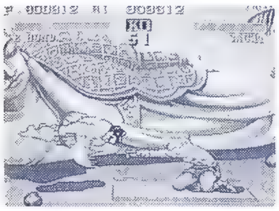
びっくらめーしょん／SF.14

●スーパー頭突き活用法

サガットの下タイガーはスーパー頭突きの大or中ですり抜けられる。

（全国5名の皆様）

㊫小だとなぜかタイガーに当たってしまうのだ。


腹をかすめてすれ違う。ギャラリー受けするぞ。

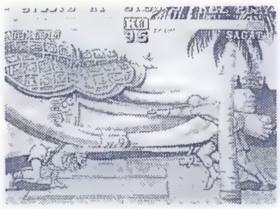
びっくらめーしょん／SF.15

●ダルシムで上タイガーをかわす方法

サガットの上タイガーショットを立ってからの大パンチでやりすごすことができる。

（栃木県・Ⓟいもちゃんのボン²が好きなK・Y！君）

㊫これは間合いによってはサガットにダメージを与えることができ一石二鳥だ!!

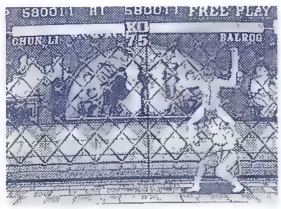

これでダルシムも上タイガーに当たらずにすむことだろう。

びっくらめーしょん／SF.16

●速攻空中投げ（ガイル・春麗）

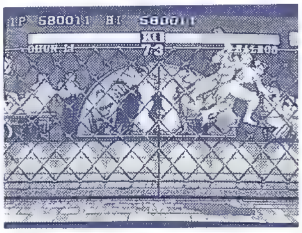
バルログが壁にはりついたあとかなり下の位置で止まったとき、フライングバルセロナアタックに行く瞬間（壁から離れる瞬間）にこちらのキャラがジャンプして重なるようにすれば空中投げをきめることができる。

（編集部・水島屋T・J）



この位置ならOK。あとはタイミングをとるだけ。

㊫これはほとんど瞬間芸。慣れれば100％きまるぞ。


ガイルなら2000点空中投げも可能。

最後に

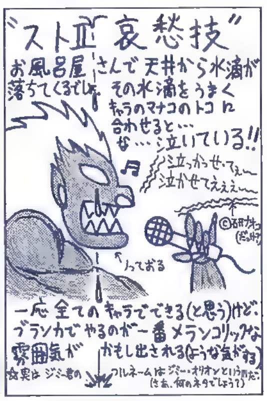
ネタが多くて選ぶのがけっこう楽しかったぞ。しかし、超スーパー大技があるんだけど、あまりにも危険なため掲載不可になりました。このことに関しての質問・問い合わせは受けつけませんので悪しからず。

番外編

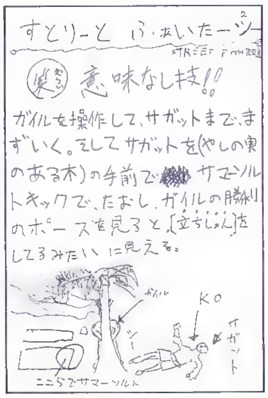
あまりにも、超〜〜〜くだらない技（技とは言えない）を紹介だ。決してマネするんじゃないよ!!（別にしてもいいけど）



（愛知県・ⓅN-W君）●パンダじゃないよ!!くだらない!!



（群馬県・Ⓟ平成の狼・NAOちゃん18歳君）●座標を合わせるのさえ難しいのに全然意味がねえ〜〜〜。



（滋賀県・Ⓟ月外人徳田⑫君）●なんだこりゃあ〜〜。そんなわけねえ〜〜!!



（埼玉県・Ⓟアミノ後援会副会長君）●某ゲームじゃないって。うーん、想像したくねえ!!

あしたのために!!

ストリートファイター必見課題図書&ビデオ

まずは己自身を闘士と同化せよ!!
イメージトレーニングに最適な超熱中
格闘技コミック&映画を大紹介だ!





「空手バカ一代」より。大山実戦空手の秘技が炸裂!!実話のもつ迫力に圧倒される（©梶原一騎・つのだじろう／講談社）



君は男の星を見たか

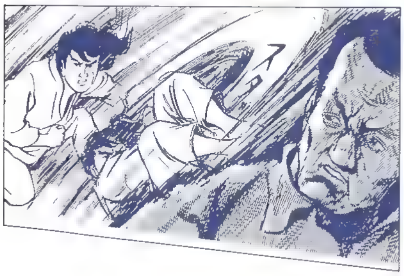
誰よりも、強く、たくましく。肉体的に、かつ精神的により〝強い〟人間となることはすべての男たちの夢だったのではなかろうか。

もちろん、ケンカに勝ったところで腹がふくれるわけもなし、誰がほめてくれるわけでもない。だから男の子たちはやがて野っ原をかけまわるのをやめ、本を読んだり仕事をしたりして自分なりの〝強さ〟を追求するのである。

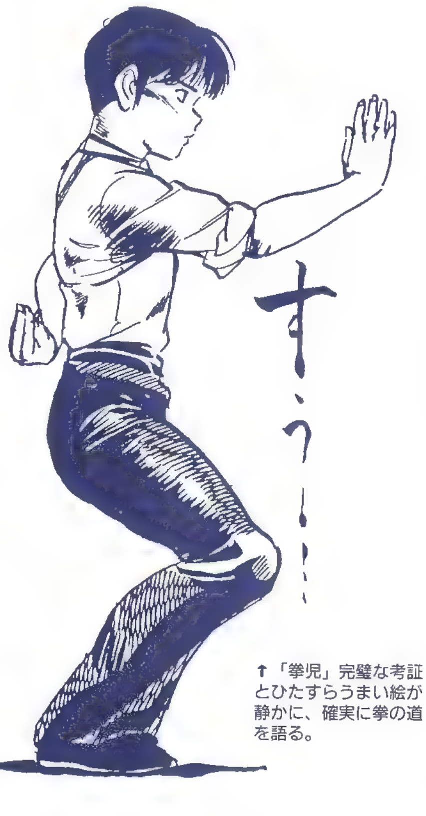
だがしかし。

闘い続けることを選んだ男たちもいる。自らの体と技をきたえあげ、ただひたすら強さを追求してやまない。ある意味で不器用な生き方をする彼らのことを、男たちは絶対に笑わない。

ただ、〝強くなりたい〟という思いが自分にもあるからだ。名でも金でもなく、おのれの体を賭けて強さを追求するファイターやドラマの中のキャラクターに、男たちは夢を託してその生きかたを見守り続けるのである。



と、いうわけで、ストIIやるならこれを見よ!!骨肉躍るぜ男のロマンだ熱血快傑ドラマチック・アクションコミッククアーンドビデオの紹介とあいなるのであった。アクション、シューティングにかかわらず戦闘ゲームの究極の奥義は〝主役になりきる〟に尽きるのではあるまいか。自機の負った業の重さを感じ、指先の神経にいたるまでプレイヤーがキャラクターと同化して、初めて真の戦いに身を投じることができるのだとは思わないか。身も心も、ひとりのファイターとなりきる!!これから紹介する作品群を読めば、君の中の男の血は、いやがおうでも燃え上がりまくってしまうことだろう。〟



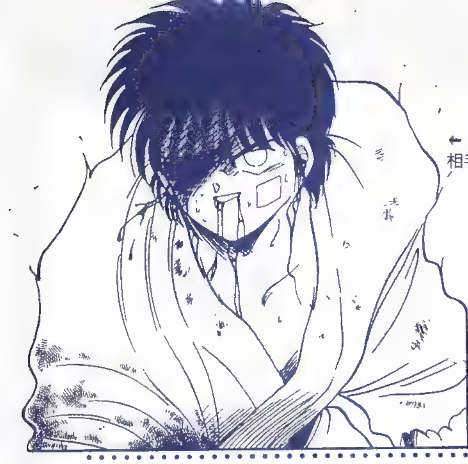
↑「拳児」完璧な考証とひたすらうまい絵が静かに、確実に拳の道を語る。

格闘技…ことに、きれいごとでない命を賭した闘いを描いた物語について語ろうとすると、故・梶原一騎原作のコミック群を抜きにしては語れない。避けて通ろうにも、それがあまりにも巨大すぎて自然目に入らざるを得ないのだ。

若い人たちにはなじみがうすいかもしれないが、彼はその膨大な著作において、一貫して〝生身で闘う男たち〟を描き続けた。とにかく面白く、他のマンガとは一線を画した迫力と真実味があるのだ。なかでも「激闘!!大山倍達伝 空手バカ一代」は傑出している。競技と化した日本空手界を捨て、実戦大山空手を〝地上最強〟にすべく闘い続ける若き大山倍達を描いた実録ストーリーなのだが、いや次から次へと現れるライバルの強く、個性的なこと。柔道やボクシングはいうにおよばず、ムエタイ、中国拳法に地下プロレス、猛牛やクマとまで闘



←「タイガーマスク」獣人ゴリラマンはほとんどブランカ!!



←「修羅の門」陸奥圓明流は殺人の技。ただ相手を地に伏すためにだけ輝く。

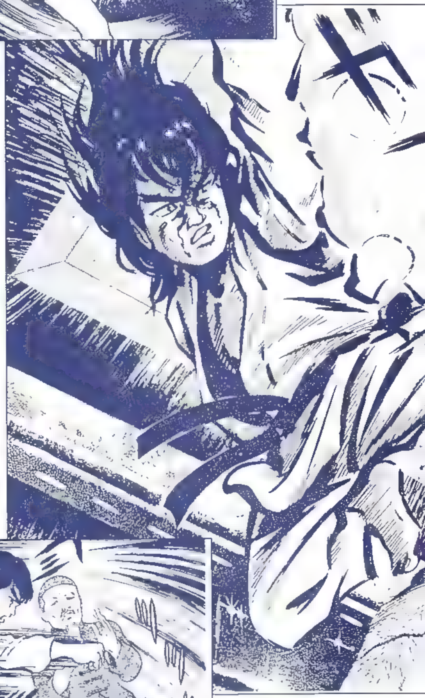
ってしまうのである。闘いは常に試合場でとは限らず、そしていつでも真剣勝負、命と誇りを張った男同士の闘い…、まさに格闘、まさにリアル・ファイトの世界なのだ。

強さを求め、強さゆえに悩む不器用な空手バカ・倍達の姿もたまらなく魅力的だ。前半と後半ではマンガ家が違うのだが、やはり前半のつのだじろうが描く倍達がいい。ストリートファイターをやる前に必ず読め!!といいたくなるぐらい凄い作品だ。面白いぞ!!

梶原格闘マンガは他の作品もめっぽう熱い。ご存じ「あしたのジョー」「タイガーマスク」「プロレススーパースター列伝」と、どれも面白い。食い足りん!!などと言うアダルトな貴兄には「カラテ地獄変」「人間凶器」をおすすめしておこう。







▼人として人を超える

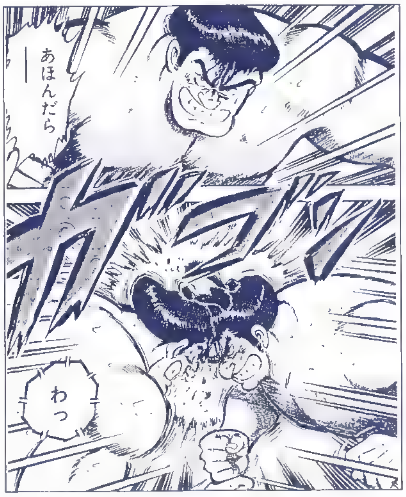
現在連載中のコミックでも燃えるものは多い。「修羅の門」のために月刊マガジンを買っている人も少なくないのでは?古来、徒手空拳の殺人技として伝承されてきた"陸奥圓明流"と他流派との闘い。相手を壊滅させるために発祥されたその拳のうなりは、もはや試合とか対戦とかいうレベルのものではない。ギリギリまで張りつめた空気がちりちりと読む者の心を焦がす、コミックならではの魅力にあふれた作品だ。

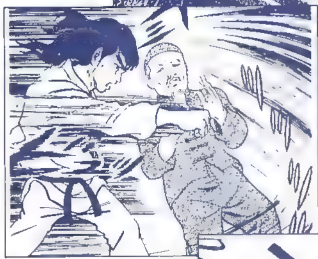
もう一作、少年サンデー連載中の「拳児」を紹介しよう。こちらのほうは精緻(せいち)知術を土台に、中国拳法の世界を描いた本格的かつ純粋な拳法マンガで、その考証の正確さは群を抜いている。拳の心を知るには最適の作品だろう。

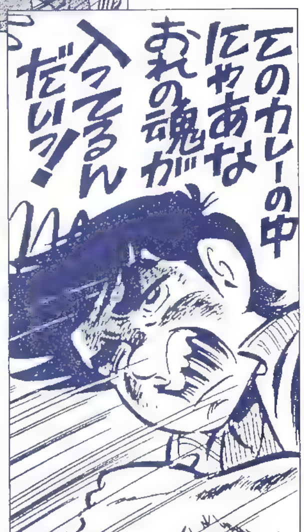
ハッタリや闘いにおける演出だったら、ジャンプ系に尽きる。「北斗の拳」や「魁!男塾」を読んで、対戦者のビビらせかたを研究しよう。口先勝負なら「JOJO」だ。続出する名セリフを覚えるだけで、口から先に強者となれること間違いなしだぞ。

ストIIの場合は、各自使うキャラクターによって課題図書も変わる。ブランカだったら「狼少年ケン」や「キマイラ吼(KOU)」シリーズなんかでケダモノになりきるのがよかろうし、本田だったらモーニングの「ああ播磨灘」以外にありえない。ガイルは「戦え!!軍人くん」、ダルシム使いだったら「ブッダ」を読んで涅槃(ねはん)にそなえるかはたまた「包丁人味平」カレー南北戦争編でインドを極めるというのはいかがだろうか(く、苦しすぎる)。自分なりに、日々キャラクターと同化する努力をおこたらぬことが肝要だろう。

最後に、本当のストリートファイターが見たい!!という人のためにその手のビデオをいくつか紹介しておこう。まず、その名もズバリの「ストリートファイター」、そしてクリント・イーストウッドがおさると共にケンカ旅行をする「ダーティーファイター・怒りの鉄拳」、話はアバウトだが主演のジョン・クロード・ヴアン・ダムの足の上がりかたがすごい「キックボクサー」、ライバルが超かっこいい「ベスト・オブ・ベスト」などなど。コロシアム的リングファイトが好きな方には「FMWのすべて」などいかがだろうか。「バカ一代」の大山空手の実録ビデオも何本か発売されているぞ。



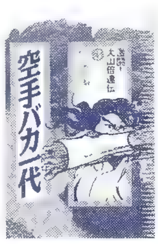




→「包丁人味平」みんなカレーをくいまくれ〜。



「ああ播磨灘」とんでもない性格で、とんでもなく強い!!こんな奴とは闘いたくないっ。



空手バカ一代
梶原一騎作/つのだじろう画
KCデラックス(講談社)



タイガーマスク
梶原一騎作/辻なおき画
(サンケイ出版)



修羅の門
川原正敏作
月刊少年マガジン連載中
(講談社)



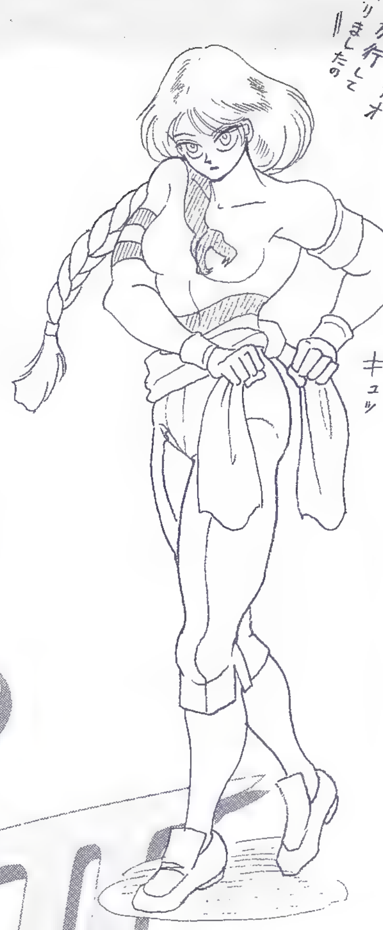
拳児
松田隆智作/藤原芳秀画
週刊少年サンデー連載中
(小学館)



ああ播磨灘
さだやす圭作
コミックモーニング連載中
(講談社)

開発者より…





ストII完成に当たって、一番気になったのは、「投げハメ」。時間がなくって直せなかったんだけど、まるで不発弾がいつ爆発するかのように心配だった。ゲームセンターに行った時、これを見ると胸がずきずき痛む（本当に痛む）。だから少なくとも私の前ではやらないでください。お願いします（ムリか……）。

話は変わるけど、人間の闘争本能ってすごいですね。ストIIでそれが爆発したように思います。いってみればたかがゲームなのに、対戦やって負けた時はもう超グログロ（カプコン語のひとつで、非常に悔しい気持ち）するもんね。なかにはあんまり連続で負けたもんだから、床をのたうち回ってグログロしてた社員もいたっけ。

日本ではあまり対戦している人を見たことないけど、海外では逆に１人でしている人はほとんどいなかった（常にバトル99）見ず知らずの人でもまるで当たり前のように（当たり前なんだけど）対戦していく。やはり好戦的な民族性だからかな？闘い方もだいぶ違っていて、ガードなどする暇があったらひたすら攻撃してくるという恐ろしいものだった。私はこの解放的な考え方が超気に入り何回もチャレンジした。超面白かった。

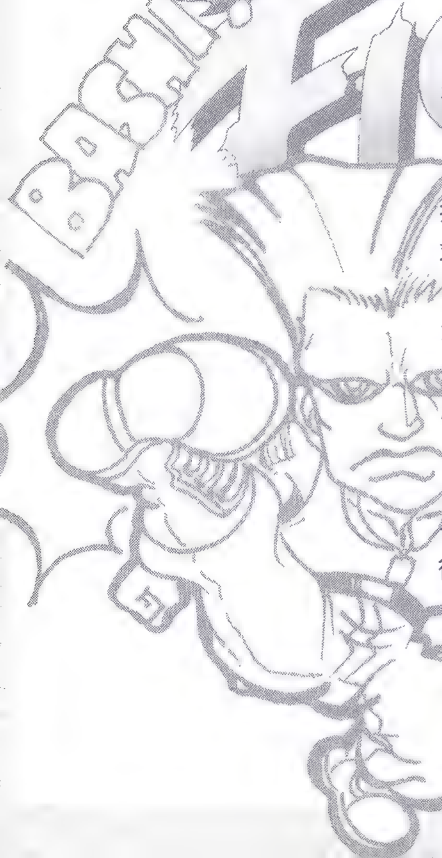
はっきり言って私は対戦にこそストIIの面白さがあると思っている。

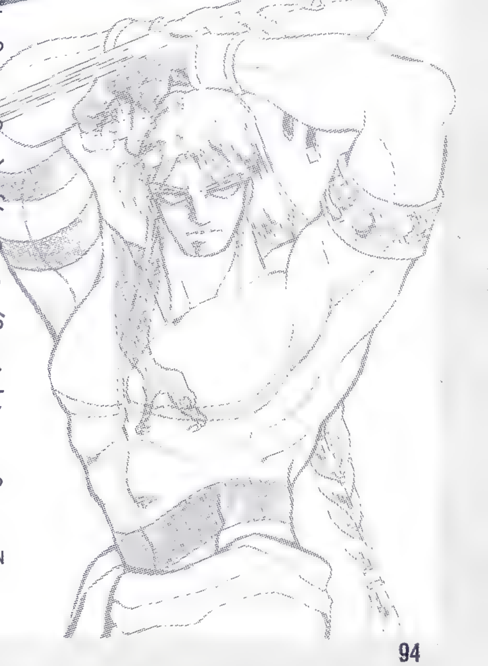
最近、大会をしているゲームセンターもちらほらと現れているけど、見ず知らずの人に対戦を挑んだら、変な目で見られるだけだ。そこで全国のゲームセンターに行く人に語る、皆もっと対戦やろうぜ！皆もっと肩の力を抜いて気軽にゲームしようぜ！（少なくとも俺を見たら対戦を挑んでくれ）

企画担当としてやっぱり一番嬉しいのは、自分の作ったゲームを、ゲームセンターで見た時に、一生懸命プレイしてくれている人がいることだな。これはタテマエなんかじゃなくて、本当にそうなんだよ。雑誌を見てても「ストII」に関係することがあれば無条件に読んじゃうもんね。なんかこう、自分の子供ができたみたいで（おやじくさい）、すんごく嬉しい。今まで辛いこと、残業、徹夜、何だかんだといろんなことがあったけど、とってもいい思い出になったと思う。

これからもストリートファイターIIを末永く愛してちょーだいね。

対戦中毒の　NIN





第1回全世界ストII
キャラクター人気集計
&きらわれものコンテスト結果発表!!

あまりに厳しすぎるこの現実!!
プレイヤーによるキャラクター好感度&憎悪度リストを大発表!!



（大阪府　とらねこCATさん）

さて皆さんお待ちかね、世間の真実を赤裸々に告発する誠意のコーナー、人気投票結果発表のページです。それではすみやかに集計結果を見てみるとしましょう。

▼使いやすさが人気の秘密です

…どうでしょうか。なかなか大方の予想と意外な展開の交錯した面白い結果が出たようですね。

まず「好き（使っている）なキャラクター」。

1位は当然ながら春麗。あたり前すぎて面白くない、という気もしないではないですが、ザンギやサガットが1位になるのも怖いものがあるし、やはりこれでいいとすべきでしょう。かわいい、色っぽい、強いとビシリ揃った強力なキャラクターです。ねらってくれますカプコン。これで使えないキャラだったら、票の激減はまぬがれないでしょう。

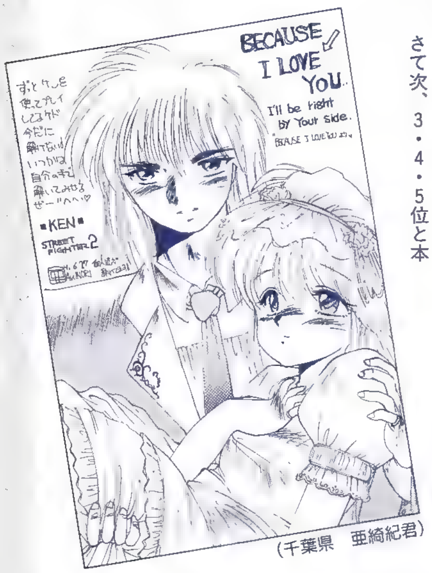
2位は軍艦頭のガイル。ヘアスタイルをのぞけば、カッコいいしエンディングもしぶい、なにより攻防に秀でた優秀な戦士であります。ただ、あまりの堅さに敵に回すと超イヤなキャラで、「嫌い」のほうでもかなり票をかせいでいるのが特徴的ですね。

さて次、3・4・5位と本田、リュウ、ダルシムが続きます。惜しくも表彰台にのれなかった主人公、ふがいなさすぎる〜。意外にも人気が高かったのが本田、やや動きがトロいものの圧倒的な張り手の迫力と豪快な性格が日本人の心をつかんだか。「嫌い」票が少ないのも面白い。

主人公なのに今イチ票がのびなかったリュウ、やはりリーチの短さが原因か。しかし技の多彩さは、使いこむごとに味を出してくるので、今からでも多くの人に使ってみてほしいキャラではあります。男は黙って昇龍拳!!

	好き(使っている)	嫌い
春麗	178	51
リュウ	66	12
ケン	28	68
ガイル	97	61
本田	67	16
ダルシム	63	39
ザンギエフ	28	39
ブランカ	34	84
バルログ	39	74
サガット	6	40
バイソン	3	46
ベガ	10	63

※本誌ゲーメスト読者を対象に5月1〜30日におこなったアンケートより、任意の630票を集計。



（千葉県　亜綺紀君）

異様な雰囲気と、ひそかな強さで、一部に信者を生んだダルシム、なかなか健闘しています。対戦ではメチャクチャ強かったりする。

6位は、いきなり四天王のバルログ!!多くの人がこいつには泣かされたハズなのに…他の四天王が10票以下と全滅なのに、この得票はいったいなにごと。ここはやはりスペイン忍者の異名をとる華麗な動きと、下級の修羅マスクの下のハンサム（風の）顔のおかげか。ちなみに、「嫌い」度でも2位につけています。

さらに7位ブランカ、続いて8位が同票でケン、ザンギエフの2人。ブランカはけっこう使いやすいのに、やはり化け物なのか…。しぶいファンがいるかと思いきや今イチのびなかったケン。リュウのほうがすぐ選べるから?ザンギエフは、それでも健闘したと思うのは私だけでしょうか。ストIIを極める者が最後に行きつくザンギエフ、などとも言われています。

▼世間の冷たい目に負けず生きる我々

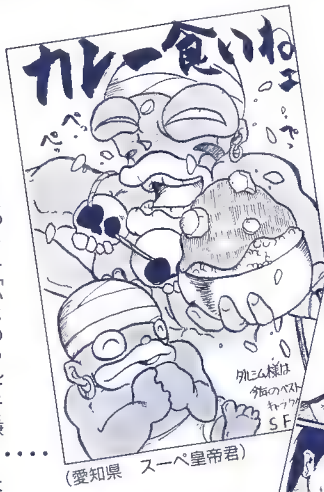
では「嫌い」行ってみましょうか。アンケートを見ていると「嫌い」の理由はいくつかあって、トップが「強いから」、次に「性格・容姿」、さらに「好きだけど嫌い」などとややこしいものもあり、あまつさえ「いじめられてて嫌いだったけど今は好き」なんてのまでありました。深いですねえ。

堂々の不人気No.1、アマゾン代表ブランカasじみ〜!!「まじ〜!!」というブランカ使いの声が聞こえてきそうですが、やはりブランカ以外のキャラにとってはイヤな敵のようです。特に7面のブランカは非難ゴウゴウ。使い慣れるとかわいいのにねえ（親バカかな?）。

以下、バルログ、ケン、ベガ、ガイルと続きます。どれも相手にすると強いキャラばかり。ケンとリュウでは見事に好きと嫌いが逆なのが凄い。初心者殺し、コンピューターケンの発狂はきてるからなあ。

さすがベガ、悪の帝王だけあって圧倒的な憎まれ度です。だがしかし、嫌われっ子1番はなんといってもバイソンに尽きるでしょう。「嫌い」度46票に対し、好きが3人しかいない。しかも弱い。バイソン、お前いったい……。サガットも「嫌い」40票「好き」6票とけっこうロンリー。なかなかライバルしてたのにねえ。

「嫌われてない度ベスト」(ややこしい…)はリュウ、本田がダントツ。さわやかな性格で蹴ちらされても腹が立たないのか、とりあえず主人公の面目をキープ。2位が本田。けっこう、謎…。愛されるキャラクター、ということなのだろうか…?　（栗原桃郎）



（愛知県　スーペ皇帝君）



（静岡県　みゅー君）

なんですか ストII版

ストIIに関するあなたの問いは全て解決することだろう（ほんとかよ）

C.LAN

このコーナーは、いわゆる「なんですか」ですが、ストII増刊ということでストIIに関する質問だけを集めてみました。

質問事項は、編集部からカプコンへのものです。

Q. 必殺技の具体的な出し方を教えてください。

A.
○波動拳…約0・2秒以内にレバーを入れボタンを押す。ボタンの時間は、弱＝0・2秒、中＝約0・16秒、強＝約0・13秒以内。
昇龍拳…波動拳と同じ。
竜巻旋風脚…波動拳と同じ。
○スーパー頭突き…後ろに約1秒レバーを入れ、約0・2秒以内に前に入れる。ボタンの時間は波動拳と同じ。
○百裂張り手…＝約0・25秒、中＝約0・16秒、強＝約0・08秒以内にボタンが入ったら有効とし、有効を8回続ける。
有効は、弱弱中強、のようにボタンを変えてもOK。
○ローリングアタック…後ろにレバーを約1・15秒入れる。あとはスーパー頭突きと同じ。
○ソニックブーム…レバーを後ろに約1秒入れる。あとはスーパー頭突きと同じ。
サマーソルトキック…レバーを下に約1秒入れる。あとはスーパー頭突きと同じ。
スピニングバードキック…レバーを下に約1秒入れる。あとはスーパー頭突きと同じ。
百裂キック…有効を10回続ける。あとは百裂張り手と同じ。
ダブルラリアット…3つのパンチボタンを同時に押す。
スクリューパイルドライバー…約0・2秒以内にレバーを入れボタンを押す。ボタンの時間は、弱＝約0・23秒、中＝約0・16秒、強＝約0・13秒以内。
○ヨガファイアー…波動拳と同じ。
○ヨガフレイム…波動拳と同じ。

Q. 勝手に必殺技が出てしまうことがあります。それはなぜでしょうか？また、どれぐらいの確率で出ますか？それを防ぐ方法や、意識的に出す方法はありますか？

A. 512分の1の確率で出ます。必殺技を出せない初心者にもその存在を教えるために入れました。防ぐ方法は、必殺技しか出せないこと。

Q. たまに、上段ガード（直立ガード）で足払いをガードできることがありますがなぜでしょうか？

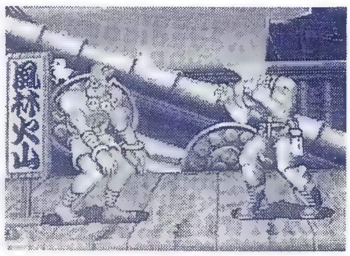
A. 必殺技と同じように、512分の1の確率で無理矢理ガードします。これも前記と同じ理由によります。足払いの最中や波動拳の最中に攻撃をくらって、無理矢理ガードした時などはこれです。

Q. 敵を気絶させやすい技があれば教えてください。

A. 大まかに分類するとこの表のようになります。よろめきダメージは殴られるごとに蓄積していき、一定の値になるとよろめいてしまいます。

継続時間を過ぎればよろめきダメージはリセットされるので、連続で攻撃を受けないようにすればよろめかずに済みます。

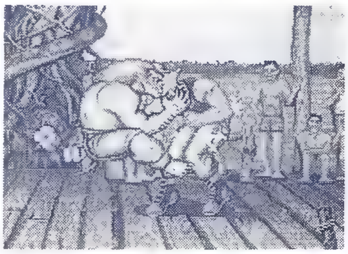
	よろめきダメージ	よろめき継続時間
必殺技	さらに大	さらに長い
強	大	長い
中	中	中間
弱	小	短い
足払い	小	長い



気持ちよさそうにピヨッているダルシム。彼も、もうこれまで。

Q. ブランカに投げ技がないのはなぜですか？

A. 野生では相手に不用意に近づくことは死を意味します。

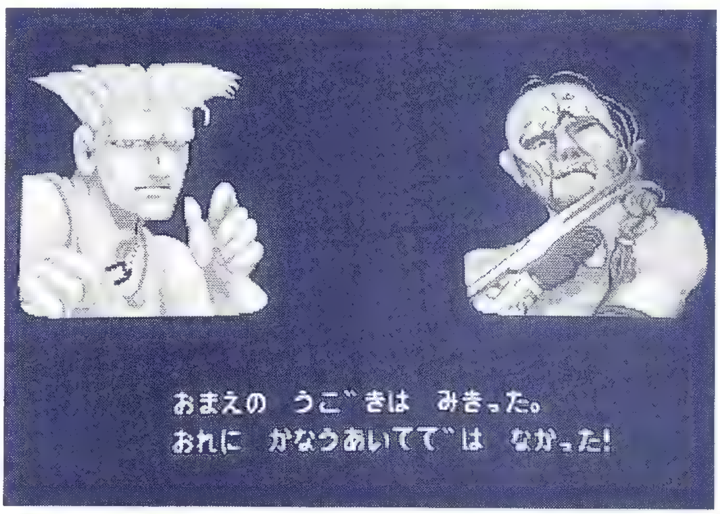

敵に近づくことは死を…といっても、かみつくにはねぇ。

Q. 春麗の中足払いをくらうと異常に気絶しやすいのはなぜですか？

A. そういうことがありますか？同じはずなんですけど…強いていえば、連打が早いためでしょう。

Q. バルログが負けると鼻水を垂らすのはなぜですか？

A. キャラクターの人に聞いたところ、本当は鼻血だったけど、カラーの間違いでそうなってしまったようです。



「美男子とハナミズ」この対比が、すごいなぁと思ってたんだけど、実は鼻血ですか。

Q. サガットの上段タイガーショットは、ザンギエフとダルシムに限って、しゃがんでも当たってしまうのはなぜですか。

A. 座高が高いからです。


これが流線形の本田。あまり差はないように見えるのだが…。

Q. サガットの下段タイガーショットは、本田のスーパー頭突きは当たりませんが、弱のスーパー頭突きのみ当たってしまうのはなぜですか？

A. スピードが速いと流線型になるため。

どうもありがとうございました。

ストIIIが発売されて、また別冊が発売されるようになったら、再びこういった企画をやってみたいと思います。

それではまた来月、じゃなかったまた今度お会いしましょう。

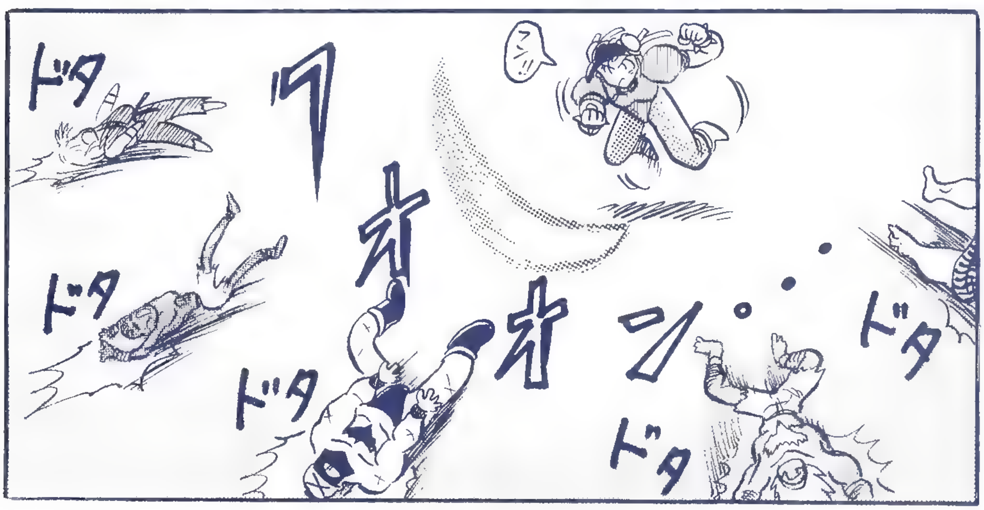

スピニングバードキィーック!!
ドガガガン
ぐあああっ!!
き
きまった!
ブン
ブン
ズ!
あっ
グイッ
ドシャアッ!!
!!
ガイルのあたま
うきゅーっ!!
あらー
おちるー
じたばた
う～ん



ゲ屋の星古葉美一先生のマンガは本誌独占一挙掲載！


うっひょ――
後頭部に
乳の感触が!!
ちょっ
とおー!!
あっ!
今ガイルの
口の中に
なんかチラッと
見えなかったか!?
うおお――――!!
ドドドドド
おれたちにも
見せろ――!!
うおー!
はんちちー!!
いやーん
バカバカ
きらーい!!
わー
うひうひー!!
ムッシュ
ムラムラー!!





スピニングサマーソルトバードキックとは!!
春麗とピョン吉（ガイル）の必殺技が偶然かみあってしまっただけの技である！

古葉先生の秘められた欲望と幻想——いま見事に花開く!



無愛想な顔でエッチな大作を夢想する古葉先生にご声援を





ド根性リュウ
うわーーん またあーー
デーーン
バカあ〜
作・画 古葉美一
ずるいぜ リュウ
わーー
おれも仲間にしてくれ
ガシャッ
その後、中国の奥地で8つの顔をもつ女妖怪が目撃されたという
うるさいわね!
完

パテ子の ストIIでモデろう





こんにちは！パテ子です。ストリートファイターII、盛り上がってますね。ゲーム性も高いし、キャラクターひとりひとりの設定が細かくて、わたしのようなモデラーにとってはすごく魅力的なのよね。

ゲーム中でほとんど全方向からキャラクターをみられるから、立体的に把握しやすいの。開発の方々が、アニメーターまがいの仕事をした、というくらいアニメーションが細かいので、「存在感」の感じられる、数少ないゲームのうちの一つだろうね。

でね、去る8月6日、ゲーメスト杯争奪のストII大会があったでしょ、その会場の入り口のデコレーションを依頼されたの。4m弱×2m強の入り口に、春麗と、他のストIIキャラで、ドーンとかっこよくアーチのようなものを作ってほしい、と。で、ただ絵を描くだけじゃつまんないから、レリーフのように、半立体で作ってね、とTMさんからお話を頂いたの。こいつはやるしか!!とわたしは思ったね。ここですごいものを作って世界中の男は私のもとにひざまずくのよオホホと思ったわけ。「できます」って言ったわよ。即座に。するとどんどん話が進んじゃうじゃない。しまったー!!これであともどりはできない。「鼻でスパゲティ食べてやる」と言ってしまったのび太の気分よ、もう。

でも、運のいいことに友人のMAC君が手伝ってくれることになったの。ラッキー♡

とりあえず、1週間前からB・TYPEに泊まりこんで製作開始。渋谷の東急ハンズでスチレンボード（特大）4枚と補強材、水性ペンキ、ハケ等々を買いこんでいざ修羅場へ。2人ともこんなに大きなもの（等身大以上）は作ったことがなかったので、いろいろ悩みつつも下描き開始。

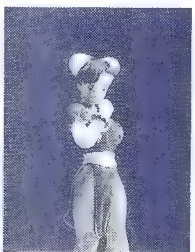
下描きが終わり、ためしにカッターを入れてみるとこれがサクサクッと入るの。すごく扱いやすくて、軽い。材料選びは成功といえそう。

厚みを出したかったので、2枚分ボードを積層して腕、胸、太ももなどを整形。ブランカのほうは面積が広かったので大変でした。で、すきまを埋めるために水性パテを使用。意外と使えたわ。

いよいよ塗装に。水性のペンキなのでつやが出てしまうの。ボードの表面は粗いからそうでもないんだけどパテを盛ったところはテカテカ。本当は炭酸マグネシウム（体操部で使う白い粉ね）を入れればいいんだけど…クレンザーくらいしか手近になかったし。MAC君は直接手で塗ってたよ。

とりあえず、そんなこんなでなんとか当日に間に合って、結構反響があって嬉しかったわ。今は㋘屋店内にあるからよかったらみにきてね。

と、春麗とブランカの製作レポートになっちゃったけどこんなものも作れるんだよ、ということで。





最後に、別冊合わせでフィギュア送ってくれた人がいるので、紹介するね。

最初は東京都・オクラホマ=ポン君。

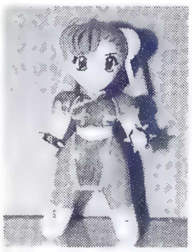
●2週間強という自分としては超スピードで造った1／9春麗です。頭のリボンは忘れました。

㋩後ろ姿がとてもいいね。あとは、イラストとして顔をとらえるよりも、人間の顔をいかにイラスト調にデフォルメして似せるか、に挑戦してみてね。やっぱり基本は人体だから…ね。

次は奈良県・都仁田邪奈君。

●塗りがくさってるぅ。色も違うし、作り直すぞっ。





㋩デフォルメと7頭身ね。なんていうのかな。頭の中のイメージで作るのではなくて、人間の全体像、パーツごと、それぞれ立体的に把握しつつ作ると、もっとうまくいくんじゃないかしら。立体的センスはあると思うから、例えば足の筋肉、もう一度資料をチェックしてみて。

じゃあ、今回はこの辺で!!

またねーっ。

（パテ子）

すとつう日記

ゲーメストアイランド
ストII増刊出張版
担当:栗原桃郎

仁義なき闘い ストII抗争編

☆3月中旬、ハイテクセガ桐生店にストIIが入荷。すさまじい人気。腕の上達につれ、待ち時間もだんだん長くなっていく。

3月末…EX-S-T²さんが春麗で初クリア。私は春休み全日来店を果たす。しかしベガに勝てない…。

4月…「全日本サマーソルトはサギくさいから使わないようにしよう協会」、略して「全サ協」発足。私事ながら19日、ついに1コイン達成。う、うれしい…。

5月…気づくと店のノートにはストIIのことしか書いてない。コットンの入荷でどうなるか? 10日を過ぎても人気はまったく落ちず、コイン投入口近くに順番待ちの百円玉が10枚並ぶ。壮観だった。

5月半ば、昇龍拳がひそかなブームを巻き起こす。「昇龍拳愛の会」発足。昇龍拳に美を追求し、その美をガンガン表現していこうという会だ。

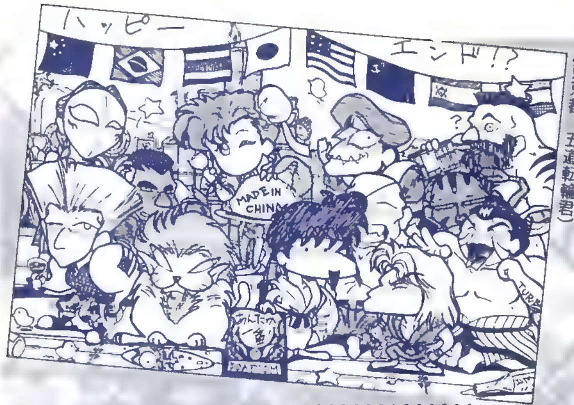
そろそろみんな芸に走る。

5月下旬、「昇龍拳愛の会」会長が「竜巻旋風脚愛の会」を発足させる。同時に「竜巻旋風脚友の会」「愚弄する軍人の会」「あいだももにさば折りをかける会」「軍人怒るの会」が発足。以後、「竜巻旋風脚愛の会」と同「友の会」は対立状態に入る。また「ももをおいしくいただく会」などの動きに対し、「春麗を迫害から守ろうじゃあ~りませんかの会」も発足。「あいだももに~」と激しい対立状態に入る。

5月30日「愚弄する…」会長が「波動拳友の会」を発足させる。

(群馬県　地獄の伝書鳩君)

★敵はモニターの中だけに限らない。しかし、だからこそ面白い!



(東京都　五道転輪君)



(北海道　バーバラ菱谷さん)

明日のために今日も闘う

やっとガイルで1コイン、ベガまで行きました。しかしこのゲーム熱い、マジで指が切れて血が出てきましたよ。こんなのはじめて。

(東京都　奥田恒之君)

対戦プレイがあつーい!!それも、セレクトの時レバーをガチャガチャやって決めると、たまにダルシムVSザンギエフの出来上がり(笑)。

(愛知県　SHO=金閣寺君)

他人が対COMで自分のひいきキャラをギタギタにしていると、すっげー腹が立つのは私だけでしょーか?「ガイルが本気出しゃ、てめーらなんか…」

(福岡県　出多椅之君)

はじめて自分でパターンが作れたゲーム、ストリートファイターIIがとても好きだ。思えばバルログではまったものだ。人のプレイから活路を見いだしたものだったが、混んでない店を見つけるのもひとつの攻略法かな?

(千葉県　アーグラス君)

神様、なぐられても、けられても、必殺技をきめられても体力の減らない体をください。(そんなものはありません…神の声)

家でストIIがやりたいのですが、6個ボタンがついたコンパネも、筐体を置くスペースもありません。

(神奈川県　魔炎竜君)

★それ以前にお金がなーい。

(広島県　沙羅蛇-F91君)

ストIIで人生が変わった。今、必死こいて空手習ってます。名前に一字「隆」があるので、やはり目指すは…「昇龍拳の大!!」。

(大津市　隆君)

ストIIやりたしテクはなしギャラリーいっぱい恥ずかしい

(大阪府　橋倉昌克君)

★さんざん並んですぐに死ぬ。



(東京都　リピ藤稲荷君)



(静岡県　水田洋志君)

熱いぜ 燃えるぜ 焼け死ぬぜ!!

ファイト3発!
ねりちゃぎストII人生

★有名人にゴシップはつきもの。派手なイベントに無責任なウワサは欠かせないが、ストIIでもさまざまな未確認情報が乱れとんだ。本誌ゲーメストに全国愛読者から寄せられたアンケートをもとに、そのいくつかを紹介しよう。ほとんどが「なバカな!!」的代物だが、いくつか真実も含まれているかもしれない…!?
⑰赤い波動拳（3倍波動拳）は通常の倍のダメージを与える。また、ソニックブーム、



（青森県　海乃幸大朗君）


（埼玉県　庄司隆之君）

わが高校生活は野望に満ちる

☆我が某上郷高校・SF研究部は、今年新入部員が全くこず、最大の危機に直面していた。

そこで、入部当時からSF研をゲーマー部にしてしまおうとあからさまにもくろんでいた僕は、SF（サイエンスフィクション）をストリートファイターの略であるといつわり、ゲーマーを募集した。

すると、テトリスを片手でオールカンストする奴やら、シューティングの異様にうまい奴やら、急に部員がどんどん入ってきた。ちなみに、そのときのポスターに書いてあったのは、ブランカとダルシムとザンギエフ…。

僕の野望は果たされたのだ。これから我が部はゲームデザイナーやグラフィックデザイナーを数多く世の中に送り出していくことだろう…!!（実は住所がわからない　Mの友人君）

★SFは、アートだ!!



（神奈川県　91式阪神万歳17型君）

無敵!!ストリートファイターズ

☆突然だが、なんの意味もなくストIIのキャラクターで野球チームを作らせてみた。各ポジションは次のとおり。

○ピッチャー＝リュウ
波動拳と共に打ち出されるボールは、バットを粉々に砕くであろう。デッドボールは死を意味する。

○キャッチャー＝ザンギエフ
クロスプレイでこいつの懐に飛びこもうものなら…。ただバカなので、「第2の監督」と呼ばれるこのポジションはつとまらないという話も。

○ファースト＝E・本田
ファーストって股割りができなきゃやれないと思うから。そんだけ。

○セカンド＝春麗
華麗な守備、機転のよさ、イレギュラーにも即対応。その様は辻か白井か大石か（セリーグはどうした）。

○サード＝ベガ
ライン際、抜ければ長打の当たりもローリングでガッチリ捕球。ただしチームプレイをしない、できない、考えない。

○ショート＝ガイル
軽快なフットワークから華麗なフィールディング、スナップをきかせてボールを投げればソニックブームでファーストを殺す。

○レフト＝ケン
ホームラン性の当たりも、昇龍拳ではたき落とす。ただ時々凡フライもはじいてスタンドにブチ込んでしまう（岸川か）。

○センター＝ダルシム
伸びる手足を使って秋山ばりの守備範囲の広さを誇る。スライディングは走塁面でいかんなく威力を発揮するだろう（こいつのひきあいに出される秋山って、いったい…）。

○ライト＝バルログ
金網によじのぼってホームランボールもキャッチ。勢いあまってバルセロナアタックを観客にかます。目指せ!全米好プレイ賞!（意味はある）

いやしかし、この面々、乱闘に突入しようものなら何人犠牲者が出るだろう。誰も止めないから相手チーム全滅させたりして。



（福岡県　野々村誠治君）


（宮城県　百裂亜土たん君）

残りの3人だが、ブランカは野球よりサッカー向きだ。ブラジルだし、なによりボールが手につくまい。バイソン、おめーつけてるグローブが違うよ。野球やってる暇があったら修業しろサガット（彼らが一体なにをした?）。それにこの3人、なんといっても「投げられない」。
〈宇部市　玩具安全マーク君〉

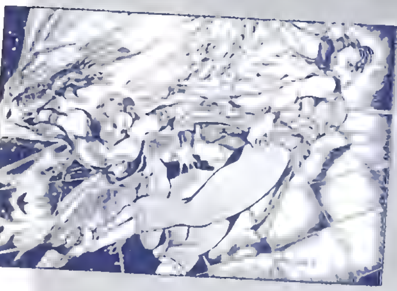


（大阪府　染井四志野君）

すとつう日記

風の噂
全・国・版

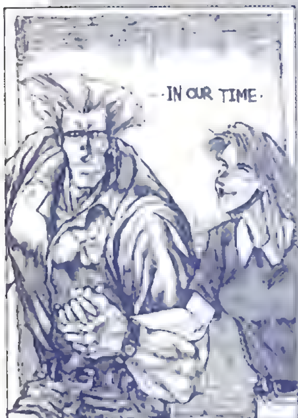
誰か言ったか伝えたか?
全国ストIIゲーマーの間で語りつがれる
未確認現象・怪情報がここに集結!


（秋田県　石塚朝君）

ヨガファイアーも貫通する。
!?インストカードの「ヨガブラスト」はダルシムの究極奥義で、失敗するとヨガフレイムになる。
!?バルログの招待は前作の激である。また、爪が取れると3倍の速さで動くようになる。
!?Mバイソンは前作のマイクである。
!?ノーミスでオールクリアすると四天王の1人が選べる。
!?4人目のケンが強いのは、直前で壊した車が彼のものだったからである（背景もケンと同じ港だし…）。


（茨城県　大内勉君）

!?リュウ・ケンには隠れた必殺技があるらしい。
!?ガイルはパーフェクトリーカーをきめるたびに髪をなおす。
!?左にためて右＋キックで春麗のサイファー蹴りが出る。
!?タルを壊すときレバーをガチャガチャやると、ダイヤや金塊が出る
!?6つのボタンを押したままスタートを押すと前作の音楽でプレイできる。
!?ソビエトの消火器でヨガファイアーを消せる。
!?ボーナス面の背景のタルはある方法で壊せ、ボーナスが入る インドのツボは百万点、戦闘機は50万、ゾウも殺せる。
!?バルログの仮面をはずすと5万点、ダルシムのネックレスが5万点、ブランカの足のリングが1万点、ベガの帽子が〇点、Mバイソンのグローブ、サガットのトランクス、本田のふんどしもはずれる。
!?ヨガの炎だけで春麗を倒すと服が脱げる。
!?春麗で勝つと、敗いの汗で胸がすけてみえる。
!?5回連続でスピニングバードキックをきめると、春麗が脱いで対戦者が鼻血を噴いて倒れる
!?春麗の足の色は、ストッキングではなく実は毛がはえているのだ。
!?ザンギエフは、パンツの中に凶器を隠している。
!?本田が波動拳を出せる。
!?「昇龍脚」がある。
!?アップライト筐体がある。
!?ドローが続くと、ジャンケンで勝敗を決める。
!?夜中の2時にプレイすると、ベガがベルガーになっている。
!?風呂屋でガラスごしにのぞいているのは、本田の姉である、と白人の娘に、と見せかけて、実は風呂で頭をうって死んだ本田の先祖の自縛霊だ。
!?大キックのかかと落としは実はケンのほうがリュウよりも速い。ほか、リュウ・ケンでは技の速さなど超微妙に違う。
!?ごくまれに、デモでタイトル直前のビルの最上階からベルガーが落ちていく。
!?ダルシムの体力が少なくなったら、レバー1回転＋パンチ全部で胸のドクロが達人ボムのごとく拡大して敵を倒す。通称、ドクロアタック
!?ダルシムのエンディングは子供がカレーを食べてあまりの辛さに炎を吐き、父にほめられるというものだ。
!?本田はハワイ出身だ
!?ガイルは後退しながらリンゴをかじっている
!?ブランカとはスペイン語で「白い」という意味である 幼いころ、まだ肌の白かった彼をジャングルの人々は白い戦士＝ブランカと呼んだのだ。



（三重県　他無TAK君）


（新潟県　田鶴詠水君）



（千葉県　劉的鷹さん）

!?USAでコーディーが出る。
!?ザンギエフでクリアするとハガーが出る。
!?バルログは実は春麗の腹ちがいの兄で、前作の元は2人の伯父だ
!?春麗はおかまらしい。
!?ブランカは実は女性だ。
!?ガイルは改造人間（600万ドルの男）である。
!?硬貨の昭和～年とあるほうを右に入れるとやさしくなる。

★なんかもう、超常現象と化しているのもあるんですケド。これが単なるデマなのか、それとも事実なのか?真相は君たち自身で確かめてほしい!!



（東京都　リピ藤稲荷君）

★「たのむから野球してくれ…」となることは目に見えているな。

これぞ世紀の格闘ゲーム!!

☆いやー、やっぱストIIは面白いね。なんといっても、タイマン勝負が燃える!!でも、仮面の男は強い!!動きも速いし、腕に武器つけてるし。面クリ時に武器やアイテムが買えるってのもいいね。

え?…違う?

あ、これは「ファイティングファンタジー」か。

キャラが選べるのがいいね。特にあの手足が伸びる奴、強いね。でも2周目はキツいな。

え? あ、これは「ギャラクティックウォリアーズ」か。

ボタン連打で必殺技や投げがあるし。ボーナスステージもいい。虎と戦ったりして。

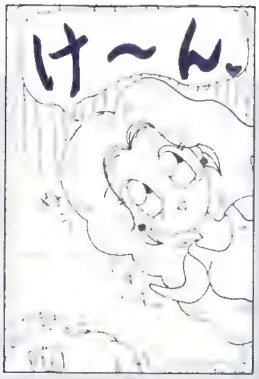
え?これも違うの?「バイオレンスファイト」?…ふーん。

空手家がカッコよかったね。2Pと対戦できるしさ。勝つと女の子に祝福してもらえるんだよね。あ、これは「ストリートスマート」か。そうそう、11人の中ではやっぱり女キャラが可愛かった。2人もいたし。え?これは「イーアルカンフー」?

（大阪府　暁朧・一君）

★シツヨウなまでにボケまくっております…。

ガラスごしのあなたへ
擦れた道着に夢を見た



(神奈川県　KKK君)



(東京都　高階ろくざえもん君)

アナタに一生ついていきます

☆彼…いや、"あのお方"を一言で形容するとしたら、「イカす」以外に考えられないだろう。この中には「カッコイイ」「すげえ」「味がある」などの意味が含まれている。姿、技、セリフ、エンディング…すべてが「イカしている」のだ。「イカレている」のではない。そのへん注意してほしい。

実は、僕もはじめは春麗のファンだった。ストII発売当初、入院していた僕はゲーメスト記事でしか情報を得ることができなかったのだ。

回復して、はじめて生の彼女を見たとき、僕の幻想は粉々に打ち砕かれた。

違う。僕の想像していた彼女は「アハハハハ」などと高笑いをしたり、高慢ちきなセリフを吐くような女ではなかったのだ!!

絶望のドン底で彷徨する僕に、手を差し延べてくれたのがダルシム様だった。澄みきった目で、勝利の舞いを踊るダルシム様。心を癒された僕は、もっぱらダルシム様のすばらしさを万人に伝えるべくいそしんでいる。先日も、ダルシム様を恐れ多くも「ヨガ」などと呼びすてにするクソ中学生共の前でベガをボコボコにし、また一歩野望に近づいた次第である。

そういえば、アクションゲームが丸出駄目男の僕がストIIを1コインクリアできたのもダルシム様のおかげ。

とにかく、ダルシム様なのである。

(福島県　こがらしもんたろー君)

★編集部では「ダル吉」「ダル夫」「ダル公」などと、もう呼ばれ放題である。な～んか略したくなるんだもん。



(大阪府　香山慎一君)

☆ある日、友人に誘われて滅多に行かないゲームセンターに入ると、見知らぬゲームの中、1台のゲームがふと目についた。一対一の異種格闘技戦。後に普通の高校生だった私をマニアのごとくのめりこませようとは、お天道様も岩木山神社も知るよしはなかった。

「ふむふむキャラを選べるのか…ぷっ!なんだば!この、『ねぶた』みたいな奴は!」

このとき、私はすでに不気味な関取に呑まれていた。奴の名は「エドモンド=本田」。奴の筋肉のつきかたといい、跳び蹴りのポーズといい、まさにラッセーラッセーラッセーラの世界である。

初戦はアマゾンの怪獣男。「なんだば!相撲のくせに蹴ってもいいのな?おろ?跳び蹴りもありかな?これでいいのか相撲協会…。はっ!もっもしやこれはヤマトタケルのケンカ相撲!!」

ふんふんふふふふふん!百裂張り手が空を斬る。その姿には破壊の美学さえ感じられる。ただ、文字通り空だけを斬っていたのはちょっと悲しく、結局殴る蹴る噛むなどの暴行を受け、私の本田は地面をなめることとなった。

ま、そんなわけで初戦はあっさりと負けはしたが、このゲームにひかれてゲーセンに通うようになり、ゲーメストの存在を知り、つい最近ベガも倒した。十中八九が春麗かガイルを使うこのゲーム、本田のとどめの一撃がきまりギャラリーが声をあげたときのなんともいえない気持ちは今でも覚えている。

そして私は信じている。奴は相撲王国青森の出身にちがいない…いや、ハワイと青森のハーフなのだ…と。

(青森県　蟹屎大統領君)

★どんなに追い込んでいてもいつ逆転されるかわからない彼は、まさに「敵に回したくない男」である…!!



(高知県　See GeeQ♪君)



(大阪府　大阪人なお君)

(北海道　バーバラ菱谷さん)



☆はじめてストIIをプレイしたのは、ある駄菓子屋ゲーセンの一角だった。

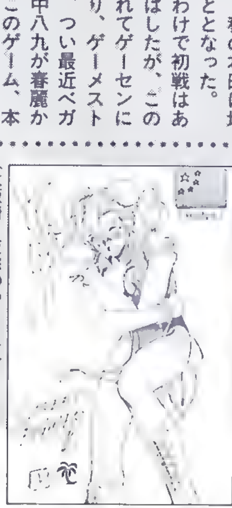
「まさかこんなところにあろうとは!」と思いつつコインを入れ、女(春麗)をセレクトした。確かに、私はこの時まで平和だったのだ。

1人目は緑色人間ブランカ。速攻で倒すと、画面が変わった。

「すべてのおとこたちはわたしの前にひざまずくのよ」

いきなり!いきなりである。

「うっわぁぁこいつぁかわいー顔して女王様かぁぁッ!!」


(大阪府　哀愁のゆーじ君)



(大阪府　中村雅信君)

すとつう日記

思わず叫んでしまった。それからというもの、彼女が戦っては「女王様とおよびィィィ!!」と叫び、勝っては「私のクツをおなめェ!!（笑）」と言ってるよーに思えてしまう。まったく、罪作りな女の子である。

結局、クリアしちまったんですけどね。これじゃふつーの女の子にゃ戻れんでしょう。「ひざまずくのよ」ですもんねえ。

（佐賀県　TRF—"たきざわりつか"　FIZZ君）

★あの白い首すじを咬んだときを覚えている（フランカ談）。

俺にも言わせろ!! 独断偏見発言集

え…春麗って前作の李おじさんの娘じゃないの?

（岐阜県　早瀬民太郎君）

ザンギおじさんの腰や春麗ちゃんの太モモよりも、ガイルのヒップやリュウちゃんの首から胸のほうがセクシーだと思う（ほっとけよ、オレのことなんか…。

（沖縄県　おやたひろみさん）

フランカ使って対ケンで3ラウンド目、パーフェクト寸前からローリングアタックへのカウンター昇龍拳の一撃で倒されてしまった。う…うそだろ、はじめて7人目まで行ったのに…。

（神奈川県　KEN君）

わたくし春麗は、世界平和のためふたたび戦いますわ。ですからあのエンディングは忘れて…別にスカートがはけないからじゃありませんのよ。オホホホホホ…。」

（兵庫県　わや松原君）

前作以来、久しぶりにサガットに会って一言。「お前、少しやせたみたいだぜ…」

（神奈川県　ゆーく!!君）

ダルシム体のキャラ紹介より。「ヨガの秘宝」…そーか、人間国宝だったのか。

（神奈川県　パン屋で…君）

E.ホンダです。粋です。まさに江戸文化の華!! すもうとりは前に出ればいい それが私の信念です!! どすこいっ!!

（東京都　江戸屋文吉君）

立ってくれ少佐。だが、その願いむなしく今日も負けた。いったい何度目だ、バルログてめー強すぎるぜっ!! 「お前の動きは見切った。俺にかなう相手ではなかった」いつか必ず言ってやるぜー

（岐阜県　柴田朋之君）

たのむー春麗!! 隆とくっついてくれ!! お願いだ!!

（岐阜県　井成さん）

男・デブ・怪獣・ツッパリ・外人・ブス・プロレスラー・へんなやつ…小さな子が呼んでた各キャラの名前。

（志賀県　空牙・D君）

やはりMバイソンは「マイク」だったのか。前作と同じぐらいザコキャラしてるマイクが私はとても好きだ。

（長野県　ばう君）

春麗でE本田と戦っていると、近くのガキが集まってきた。「春麗がんばれ」と応援してくれたので、気合で投げに行っていると「春麗の後ろ姿ってゴキブリに似てるね」「うわーゴキブリ」などと言いはじめ、結局負けてしまった。春麗様に対して、ゴキブリとは…!!

（埼玉県　エレクトラ命君）

俺は声を大にして言いたい。「みんなブランカでプレイせよ」と…!! どこかの子供が「ブランカって超使えねー、使うヤツ最低」などと言っていたが、ブランカはすばらしい。美しさこそないが、野性味たっぷりで実にいいのだ!!

（埼玉県　シラヌイくんJr.）

隆との約束を忘れ、女としあわせに暮らしていたのに地獄車などとゆーハデな技を身につけた拳がにくい。

（岡山県　昇龍拳君）

★というより隆がなさけない。

ケンはいいぞ!! 背負い投げなんぞにはおよびもつかない地獄車の迫力、特に本田君やザンちゃん、ブランカ、四天王の巨体にきめた時は快感さえ走るぜ!! 標準タイプだから乗りかえも早いぜ!! 彼女もいるぜ!! あの赤い道着がなめてるぜ!!

（広島県　M-W-!君）

地元のストIIに、一時期ザンギエフボタンというのがありまして、ボタンにザンギエフの姿とPUSH MEという文字がかいてありました。押すとダブルラリアートが確実に出るというもので、波動拳をよけるのに便利だったのになぜかはずされてしまいました。

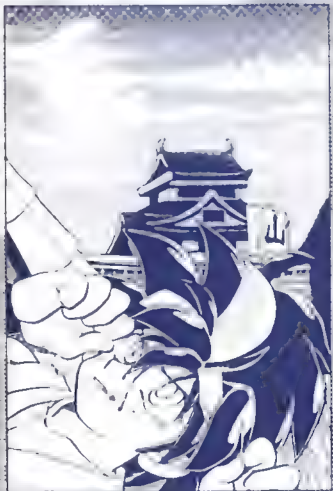
ちなみにぼくはサガットが大好き。跳ばせて投げるとらくらくパーフェクトの弱さが好きさ。ストIII出るならロボサガットとか出してほしいな。

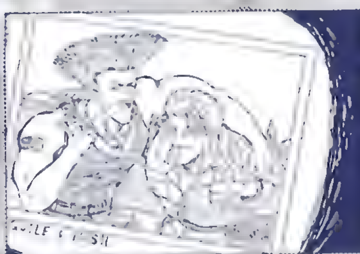
（岡山県　ザンギエフの手下君）

★そこまでいう…彼の立場は…復讐に燃えとるのに…。



（三重県　Dr.DOT君）


（愛知県　高野千明さん）


（北海道　爆裂大砲門君）



（東京都　けるを君）

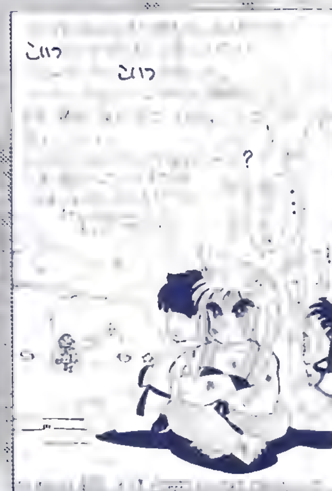

（愛知県　コーサク・島君）



（岩手県　サンギエファー（笑）風鈴君）



（愛知県　バケモノ師MTB君）



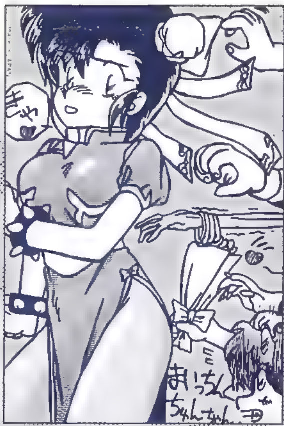
（北海道　PRINSESA ANGELさん）

ストIIをうたおう!!

☆エドモンドのうた
（ロボタンの曲で）

僕はエドモンド本田だい
頭の隈どり見てくれ
頭の大銀杏見てくれ
（本田〜〜〜!!）（ドスコイ）
僕はスモウレスラー本田だい
本田本田（ハッケヨイ）
（ドスコイ）
出番だよそれいけ
（ごっつぁんです）
張り手出しても　かわされて
遠くふっとぶ　5メートル
（ぎゃあ〜ピヨピヨ）
（やーい、赤フン!）
（てっぺんきた）
スーパー頭突きの
（おみまいだ!）
（わーまいった）
僕はエドモンド本田だい

☆ザンギエフのうた
（アタックNo.1の曲で）



（大阪府　はやみやんM-Y&花夢りぼん君）

苦しくたって　悲しくたって
リングの中では平気なの
ゴングが鳴ると胸がはずむわ
ブレーンバスターラリアット
1,2、1,2、パワーボム
「だけど　涙が出ちゃう
　動きがトロいんだもん」
涙も汗のロスケのファイトで
シベリアへ遠く叫びたい

一千万ストIIプレイヤーの心の詩（うた）

闘う俺と君の戦い

"傷跡"

☆スペインのバルログが、日本代表に敗れたと聞いたのが昨日。リュウは今日、ここにやってくる。あのときの約束を果たしに。

サガットは目を閉じ、腕を組んでいた。緩やかな風が頬をくすぐっては逃げていく。足から伝わる土の暖かさが心地よい。

あの日。ついさきほど世界最強の格闘家となった男は、「いい試合だったぜ。おたがい強くなったらもう一度戦おう」と言うと、流浪の旅に出ていった。サガットは空を眺めながら、屈辱感を味わいながら、——リュウ——というその男の名と、左脇から右肩にかけて三日月型の傷跡を残した必殺技——昇龍拳——を胸に刻み込んだ。

そして、4年。サガットは、昇龍拳に対抗できる新必殺技——タイガーアッパーカット——を完成させていた。

なぜだ。あの、にっくきリュウとの再戦があるのだぞ。なぜ、こんなにもさわやかな気分でいられる?

その答えを出す前にサガットは苦笑した。考えるまでもないことだったのだ。

「さあ、やるでごわす!」

本田さんは元気にシコを踏んだ。サガットは、傷痕が疼くのを感じた——。

「わしのふんどしかつぎにでもなってやりなおすか?がっはっはっ」

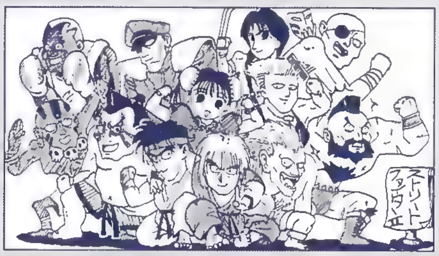
体中手形だらけにされたサガットは、空を見ながら、涙を流しながら、風に慰められていた。

（福岡県　篤芳久君）

★そのくやしさが明日への……明日への……例外もある……。



（東京都　矢車草君）



（神奈川県　JUN君）

よしなしあれこれストIIな日常

パンチの大を連打しているつもりでいたら、それは1Pボタンだった…。
（埼玉県　荒井守君）

よく聞くとダルシムとガイルの声は同じですね。もしや生き別れの兄弟…。
（東京都　神山真吾君）

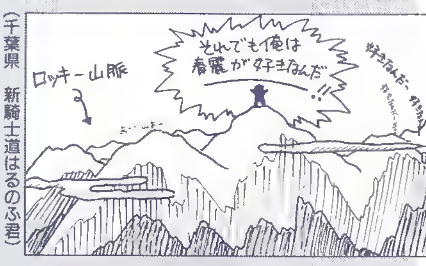
なっしゅ・いらいざ・ぺれすとろいか…
ひらがなはやめて!!
（神奈川県　ZED君）

ブランカでクリアしたら、バグでケンのテーマ曲が!!エンディング画面とのすさまじい違和感…実は母親が真のボスだったりして。
（大阪府　小麗君）

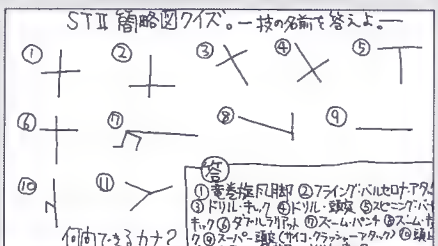
友人は、必殺技を使わずに春麗をジワジワとなぶり殺すことに快感を覚えている…こ、こここの変態!!
（神奈川県　おさる君）

隆のエンディングで、表彰台の2位にちゃんと乗ってるベガって結構おちゃめ…。
（千葉県　路上パワーボム君）

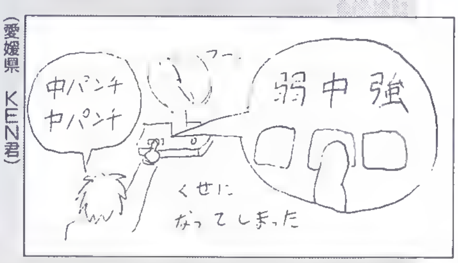
サガットの上タイガーにザンギがひっかかるのは当然だが、ひものように細いダルシムまでくらうのはひどい。



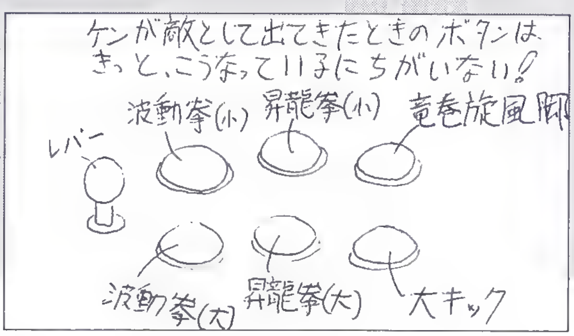
（千葉県　新騎士道はるのふ君）



（千葉県　堅張の夏君）



（愛媛県　KEN君）



（熊本県　ATA君）

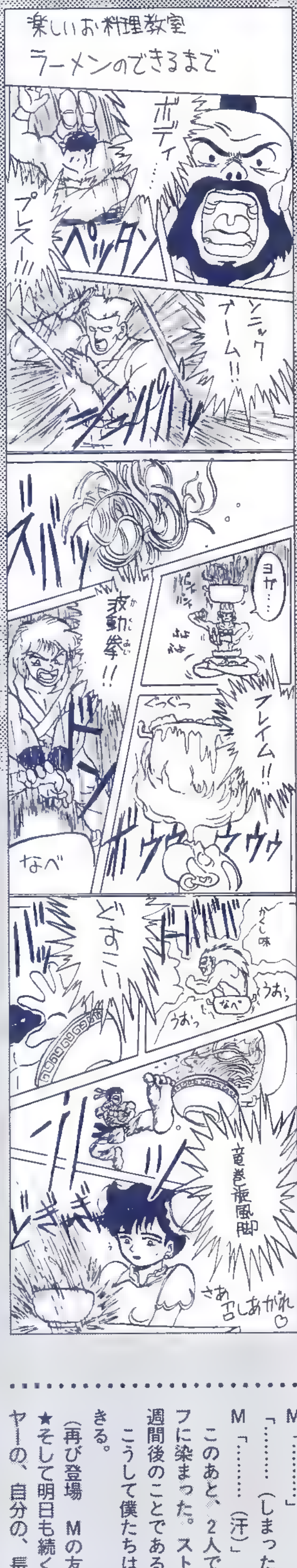
すとつう日記

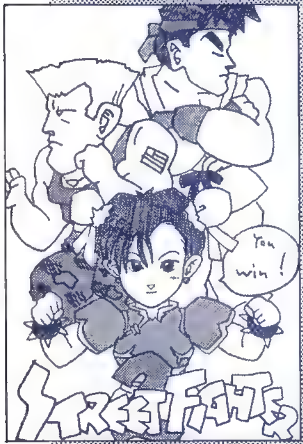


（東京都　川名悪七兵衛景清君）

ザンギエフザンギエフ　No.1
苦しくたって　悲しくたって
KGBの同志がいるんだもん
コサック踊ると心がはずむわ
スクリューパイルドライバー
12、12、ジャーマン
「だけど　涙が出ちゃう
　食べ物ないんだもん」
涙の中にペレストロイカで
他国の援助を誘いたい
ゴルビー　ゴルビー　No.1
ザンギエフザンギエフ　No.1
（熊本県　SOP・ゆー1号）
★ザンギに涙は似合わなすぎる。

（神奈川県　斬髪F君）





（大阪府　加藤裕剛君）



（神奈川県　成城美人君）



（福岡県　赤マリ魔王さん）



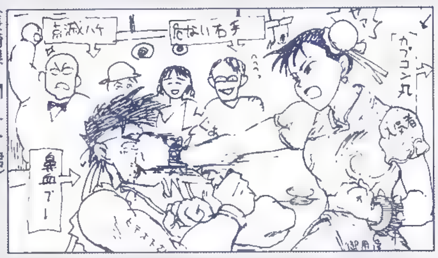
（東京都　マルチタスクさん）

目の前に気配を感じた。
「リュウ。ついに来た――」
サガットは絶句した。
そこには、ひとりの格闘家の姿があった。顔には赤いペイントを施し、髪を上げ、奇妙な着物に身を包んでいる。その風貌は、ジャパニーズスモウレスラーのそれにほかならなかった。
「…リュウ…いったい何がお前をそこまで変えたのだ？」
愚かな質問ではあった。しかし、健気にも必死に現実を直視しまいとするサガットを誰が笑えようか。

「わしは江戸主水・本田という者でごわす―いざ、尋常に勝負、勝負！」
「なっ…リュウは、リュウはどうしたのだ!!」
悲鳴に近い声だった。
「リュウ殿なら、6日前の戦いでわしの頭突きをくらって入院中でごわす」
「な…なああ～～!!」
あまりにも残酷すぎる現実を受け入れてしまったサガットがへたりこむのと同時に、スモウレスラーはもろ肌を脱ぎ、たくましく肥え太った上半身を露にする。



（愛知県　しばしうさん）



（長崎県　MITT君）

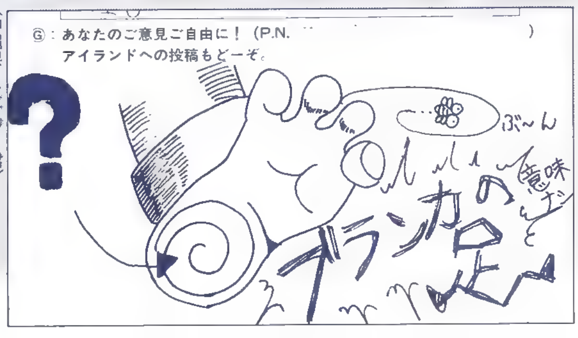
ストⅡめざせロースコア!!
…やりません？
（静岡県　COM君）

かわいい、かわいい春麗ちゃんがゲロを吐いてしまうのだけは、なんとかならなかったのでしょうか？
（東京都　U.S.NAVY君）
（富山県　のまと君）

最近ストⅠが大型筐体で復活した。ストⅡも一度は大型筐体でやってみたいが、そうすると百裂張り手はどうなるのだろうか…？
（埼玉県　本名はやよ君）

数学の証明は完璧なものほど美しいが、ゲームのプレイも完璧なものほど美しくムダがなくなるとは思いませんか？人は「パターンにはめてるだけだ」と思うかもしれませんが、私はゲームでパターンにはまると「やっててよかった」と思います。
（大阪府　へさかずぅ君）

☆ある日、ストⅡをやった帰り道。
友人M「はあ……。
　死にてえな……」
私「あ、おれもそう思ってたんだ」
M「じゃあ一緒に死ぬか。明日10時にストⅡの前な」
私「やっぱ死ぬときはストⅡの前がいいよな」
M「ああ、ザンギエフのエンディングの前でな」
私「最期は、血を吐いて『やったぜ…ガクッ』てな風に」
M「ネームもちゃんと入れなきゃな…」
私「それにはまずザンギエフを極めなきゃだめだな」
M「………」
「………（しまった）」
M「………（汗）」
このあと、2人でザンギエフに染まった。ストⅡ発売1週間後のことである。
こうして僕たちは今日も生きる。
（再び登場　Mの友人君）
★そして明日も続く、プレイヤーの、自分の、長い道。

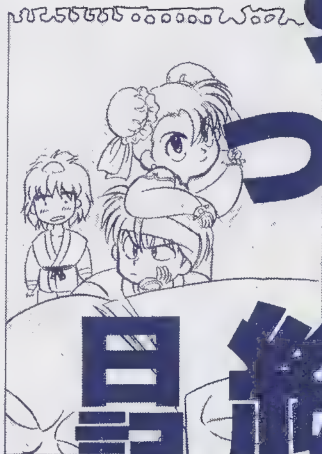


（沖縄県　エナジー君）

すとつぅ絵日記



(新潟県　仮面愛好者A.B.C君)





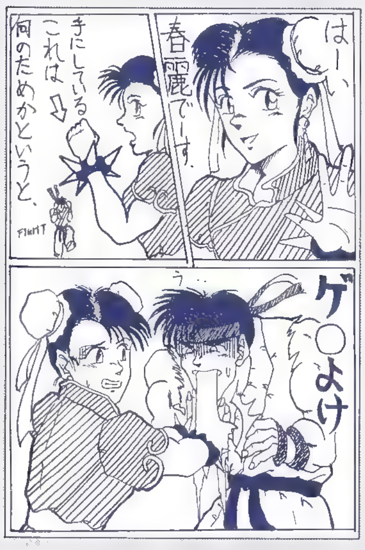
(栃木県　PINEAPPLE777君)



(東京都　川名景清さん)



(千葉県　アスピリン工房君)



(静岡県　JIN君)



(愛知県　ですみら君)



(東京都　RYU君)

(岩手県　魔剣売り君)





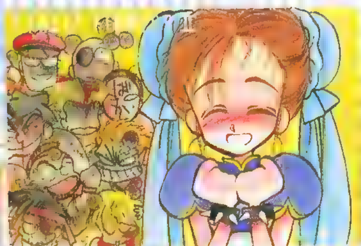
（神奈川県　K君）



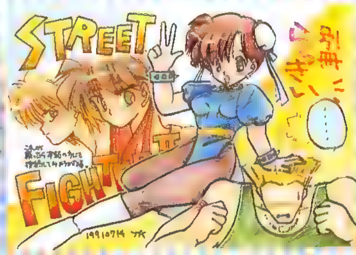
（茨城県　梅ヶ丘ひろひろさん）



（愛知県　盛雄地獄車君）



（東京都　高崎吏生さん）



（岐阜県　土岐つづくさん）



（埼玉県　妖刀定光君）



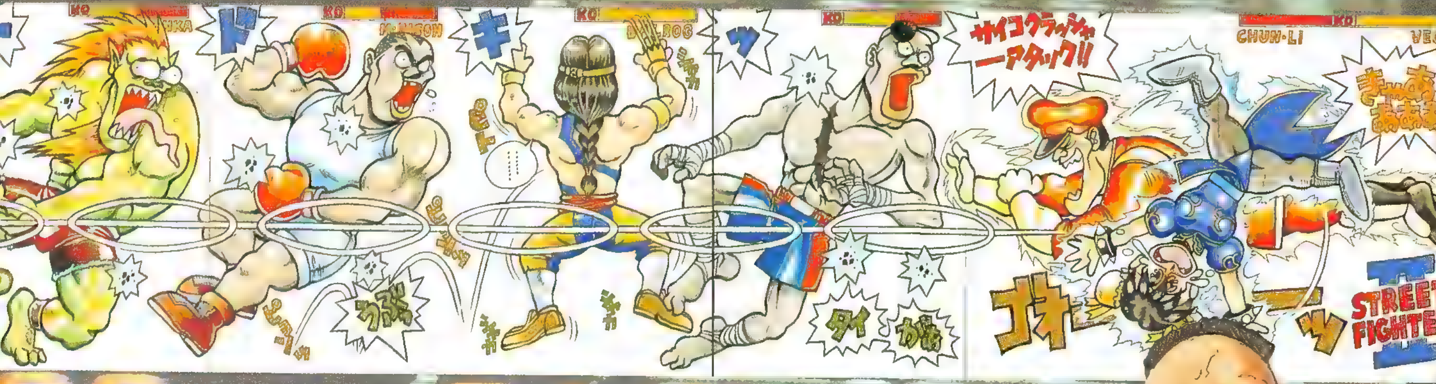
（群馬県　J.C.Maxwell君）



（岩手県　魔剣売り君）



（愛知県　ロスマンズしーあーるC）





(三重県　コサックダンス君)



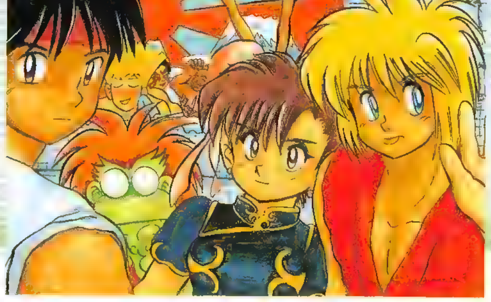
(茨城県　冬縁穂君)

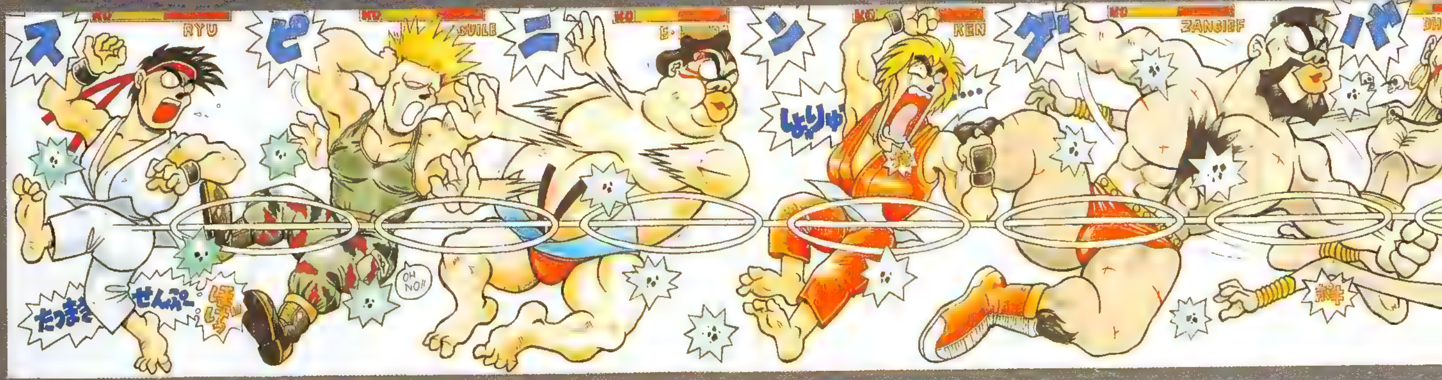

(埼玉県　庄司隆之君)


(栃木県　たりる君)



(山形県　悪代官ざんぎえふ君)

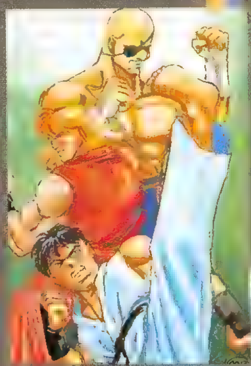

(千葉県　定岡秀治君)



（大阪府　弾刻男君）



（徳島県　LOVE魔人君）



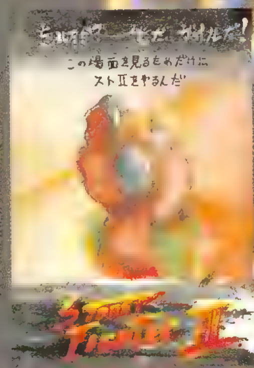
（神奈川県　すいでん水田君）



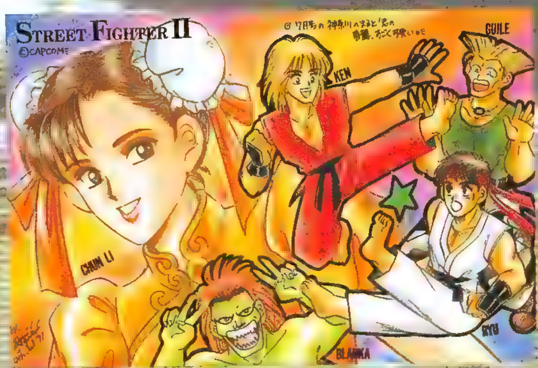
（神奈川県　成城美人君）



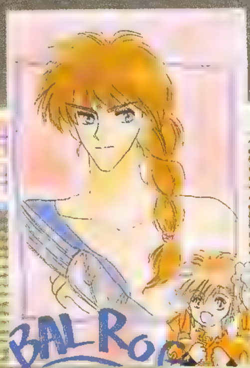
（兵庫県　唐雪君）



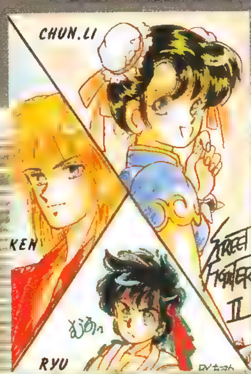
（山梨県　らんす君）



（北海道　鈴木ルミさん）



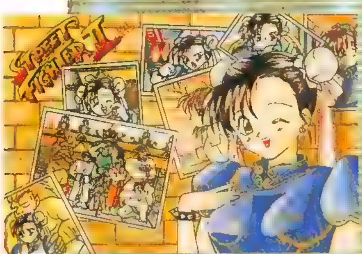
（北海道　佐藤千春さん）



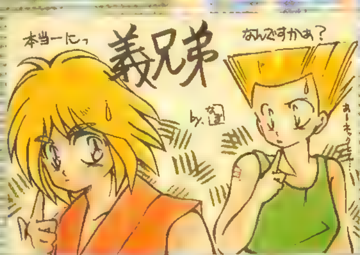
（東京都　ささきあすかさん）



（千葉県　りゅうてきろさん）



（秋田県　迅内龍介君）



（宮崎県　成吉思汗さん）



（神奈川県　汚ねェぞぶあるさん）



（鹿児島県　藤原蘭迦さん）



カプコン開発者よせがきコーナー

ストIIを開発したスタッフから、
読者のみんなに、
よせがきがとどいたぞ!

STREET FIGHTER II

CAPCOM



REQUIEM FOR RIVALS

友情とは勝つことだ!!

対戦勝負・極意秘伝書

ストリート・ファイターIIを、限りなく奥深いものにしているのが人間同士の対戦プレイだ。名も知らぬ相手であろうと無二の親友であろうと、闘いが始まればただの敵手にすぎない。情け無用、勝たねば負けの対戦プレイの掟なき掟のすべてを伝授する!!

人並に戦えるために

超基礎編 各キャラの攻め方

各キャラクターごとに独自の攻め方がある。それぞれの攻め方のセオリーを知っていることが大切だ。セオリーを知らないと、ちょっと対戦慣れしている相手とやるとボロボロにされてしまう。しまいにはどうやって攻めていいかわからなくなってしまうので、ぜひ覚えておこう。

リュウ・ケンの場合

敵が離れていたら波動拳をうち、とんできたら昇龍拳。近くで向き合っていたら大の足払いを使う。

密着していたら大の足払いのほかに、小足払いや投げで攻める。



ジャンプ大パンチなんて使わないわね。

跳び蹴りは相手がスキを見せたとき（波動拳の後など）に使う。立ったままの大キックやパンチは実戦ではほとんど使えないのを覚えておこう。

春麗の場合

空中戦では小キックが強いので、跳び込むときは小キック。基本的に敵の近くにいたほうが有利で、近づいたらしゃがみ中キックを多用する。

相手がジャンプしたら空中投げや元キックを使い、少しでも敵がスキを見せたら投げにいく。



小キックがとても強い。

ガイルの場合

サマーソルトが強いので、できるだけ常にサマーソルトが撃てる状態にしておく。遅いソニックブームをときおり撃ちながら相手との間合いをつめ、跳び込んできたらサマーソルト。

立ったままずっと歩いたりしていてはいけない。

ダルシムの場合

ダルシムは絶対相手を近づけてはいけない。リュウ・ケンとガイルには中キックで跳んできたところをはたき落とす。ブランカ・春麗などはバックジャンプから大パンチで落とす。

近づかれてしまったらせっかんか投げ。すぐ近づかれるようではダルシム失格だ。



中キックでできるだけ近づけないようにする。

ブランカの場合

跳び蹴りから頭突きで攻める。また、常にローリングアタックを狙う（初心者どうしの戦いでは有効）。

投げのかわりに、かみつきがあるのを忘れずに。実はかなり使える。

本田の場合

大の跳び蹴りで近づき、投げ・ひざ蹴り・百裂張り手で攻める。離れているときは、立ったままのキック（おかまキック）で攻める。

本田も近づいていたほうが有利。相手が跳んできたらしゃがみ中パンチかスーパー頭突き・大張り手で落とす。

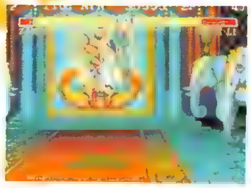


ひそかに強力な返し技、しゃがみ中パンチ。

ザンギエフの場合

なにがなんでも近づく。近づいたらスクリューパイルドライバーだ。

相手の体勢を崩すために、跳びパンチ・跳び蹴り・ボディプレス・大の足払いを使う。



とにかくスクリューに尽きる。

また、対コンピューターと違い、足払いや空中投げがとても有効だ。空中投げができる春麗・ガイルは常に狙っているくらいの気持ちでいよう。

対戦プレイ

対戦にはコンピューター戦と違った闘い方がある。まずは基礎を固めて、敵を知れ。

超基礎編 その2 各キャラの間合い

各キャラの間合いを知ろう

ダルシムは常に相手との間合いを遠く、春麗は近くとキャラクターごとに自分の有利な間合いが違う。

間合いが変わると、ただそれだけで急に有利・不利が入れ替わってしまう。常に自分にとって有利な間合いを保ち続けることが必要だ。

各キャラクターごとの間合いについて紹介していこう。

○**ダルシム**…リーチが長いため、離れた間合いを好む。ヨガファイアー、大パンチで攻め、絶対近くに寄せてはいけない。

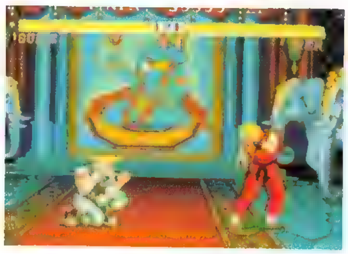


近よられてしまうとジャンプ系の技は何ひとつ当たらない。

○**リュウ・ケン**…波動拳があるため、離れれば有利。ガイル・春麗などに対しては、ジャンプしてきたときにちょうど昇龍拳が当てられる間合いがいい（離れすぎるとよくない）。

ダルシムに対しては接近して勝負をかけないといけない。

○**ガイル**…サマーソルトを打ったときにちょうど当たるぐらいの距離が一番いい。ダルシム・リュウ・ケンに対しては近づき、他のキャラは離れてもかまわない。



この間合いでしゃがんで待っていればとても有利。

○**ブランカ**…近距離を好むが、遠くからでも簡単に間合いが詰められるのが利点。ただし、密着すると不利。

○**春麗**…近くにはりついて中キック。投げで攻める。接近戦に強い。間合いを詰めるのは楽。

○**E・本田**…間合いを詰めるのが難しく、離れると不利だ。徹底的に近づいて攻める。

○**ザンギエフ**…本田以上に接近戦向きのキャラ。いったん離れるとり返しのつかないことに。とにかくスクリューの間合いまで近づく。



離されると悲惨。



HEY BISON, REMEMBER ME?
ME AND CHARLIE? REMEMBER
CAMBODIA? I REMEMBER GUILE,
YOU'RE NOT THE RUNT YOU
WERE THEN, GO AHEAD KILL
ME QUICKLY.

心理戦を制するものは世界を制す

相手の裏をかけ！フェイントを使え！

対コンピューターは、本来プレイヤーより優れた性能を持っている。しかし、コンピューターはパターンが読めるため投げはめや返し技で簡単に勝つことができる。

しかし、対戦ではそうはいかない。相手が出す技をお互い読もうとするからだ。相手の技がわかれば、優位にたつことができる。

対戦は心理戦なのだ。

●相手の技を読もう

コンピューターほどではないが、人間も同じことを繰り返すクセがどうしてもある。かなり同じ技にうっかりはまってしまうのだ。そこを徹底的についていこう。

また、相手が返し技を知らない場合は、いつも通用しない技でもどんどん攻めていい。相手のクセをつかみ、弱点を徹底的に狙おう。

●フェイントを使う

相手がとびこもうとしていたり、大技をしかけようと狙っていたらフェイントを使うといい。ひっかかって跳んできたら昇龍拳、サマーソルトなどで撃墜だ。

例としては、波動拳を撃つと見せかけてレバーを回して小キックから昇龍拳や、ソニックブームを撃つと見せかけてアッパーなどだ。

しかし、心理的に追いつめられてくると、意外にフェイントができない。ギリギリの戦いでもフェイントが使えるようになろう。



なぞの小キック。レバーを回すと音に反応してひっかかるのだ。



ブランカはフェイントにひっかかると負け。

ストII キャラクターの相性

ストIIの対戦の相性は時がたつにつれ、徐々にその弱肉強食ぶりが明らかになってきた。相性・食物連鎖というより、各キャラのランク付けが固まってきた感がある。

進化の頂点を極めているのがガイル。待ちガイルで春麗以下を撃破し、攻めガイルでリュウ・ケンとダルシムを倒す。対戦慣れしていないとダルシム・リュウ・ケンに弱い。

とはいえ、世界を狙うならガイルだろう。

ダルシムは強いが、その強さを引き出せるまでにかなりの修業を要する。リュウ・ケンに圧倒的に強く、うまくなればガイルをも苦しめることができる。

天敵はあえて挙げればブランカと春麗。こいつらとの戦いはまだ奥が深い。

春麗は比較的扱いやすいうえに奥が深く、強いキャラクターだ。スピードを生かした投げと中キックで攻め、特に苦手とする相手はいない。

以上の3人が少しリードしているといえる。

ブランカは、春麗とほぼ同じような強さを誇る。しかし、春麗との直接対決に不利なのが残念。また、かなり慣れていないとガイルに対して勝負にならない。

新・ストIIキャラクター相性表

	ガイル	ダルシム	春麗	ブランカ	リュウ・ケン	本田	ザンギエフ	計
ガイル		5	6	7	6	8	8	40
ダルシム	5		5	4	7	6	8	35
春麗	4	5		6	6	4	6	31
ブランカ	3	6	4		6	4	6	29
リュウ・ケン	4	3	4	4		7	7	29
本田	2	4	6	6	3		7	28
ザンギエフ	2	2	4	4	3	3		18

リュウ・ケンは使っている人が多かったため、かなりの域まで極められている。初期は無敵だったが、徐々に分が悪くなってきた。ただし、破壊力が強力なのですべてのキャラにとって怖い存在だ。

本田は一番層の薄いキャラクターだ。しかし、極めるとその破壊力は異常だ。ガイル以外ならいい勝負ができる。

ザンギエフは最も不利なキャラクターながら人気は抜群。極めているプレイヤーも数多い。しかし、ダルシムとガイルには圧倒的に分が悪い。リュウ・ケンにも極められると手が出なくなってしまう。

しかし、ダルシム・ガイル以外なら油断のできないキャラクターだ。

新・ストII食物連鎖図

有利

ガイル
⇩
ダルシム・春麗
⇩
リュウ・ケン・ブランカ
⇩
本田
⇩
ザンギエフ

不利

禁断の連続技

ストIIには、連続で一気に技をたたきこむ必殺の連続技が存在する。途中でガードしても間に合わないのだ。

一番ポピュラーなのが、リュウのジャブ昇龍拳・アッパー昇龍拳だ。しかし、それ以外にも意外な連続技がある。紹介しよう。

●ガードの連続技・華麗かつ強力なガンバンザックリ

単刀直入に言うと、ジャンプ大パンチ↓しゃがみ中パンチ↓サマーソルトだ。空中でためておき、最後にサマーソルトを決める。

一気に決めると、相手の体力をほぼ半分減らすことができる。実戦ではダルシムに有効だ。跳び込んだ瞬間に大パンチを決めれば一気に行ける。

通常の状態から決めれば必ず星が出るから、もう1回決めればほとんど勝ちだ。



まずジャンプ大パンチで入る。



着地した瞬間にしゃがんで中パンチ。急いでやる。



中パンチからサマーソルト。気持ちよく吹っとばせ。

●ブランカの連続技・凶悪なガンバンビシー

跳び込んで大パンチから立ち中パンチ(頭突きではない)大足払いだ。波動拳をとびこした後などに決めやすい。また、星が出たときにもぜひ決めよう。



ジャンプ大パンチで入る。



レバーを中立にして中パンチを入れる。



中パンチの後連続して大の足払い。中パンチ連打でもいい。

その他、春麗で小キックから立ち中パンチ↓しゃがみ中キックや、本田のジャンプ大張り手↓しゃがみ中キックなどがある。どちらも決めにくいが、春麗の場合はガードされてもスキができないのでどんどん使おう。

とにかく、連続技は決まると、とてもカッコいい。ぜひ身につけて対戦相手をびびらせよう。

無敵の必殺技
対戦攻略
リュウ・ケン

真の格闘家をめざすライバル同志の2人。正統派キャラクターだ。

波動昇龍拳で敵を圧倒しろ!!

リュウ・ケンの最大の武器は、上っている間は完全無敵を誇る昇龍拳だ。どんな敵だろうと、ジャンプしてきたら必ず撃墜できる。この昇龍拳と飛び道具の波動拳のコンビで、敵につけ込むスキを与えず押しまくろう。

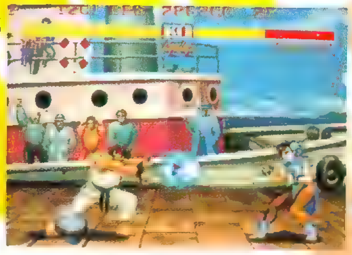
波動昇龍拳をマスターする

リュウ・ケンの基本攻撃パターンは、敵と一定の間合いを開けて波動拳を撃ち、敵がこちらにジャンプしてきたら昇龍拳で返すという攻め方だ。この攻め方を波動昇龍拳と呼ぶ。

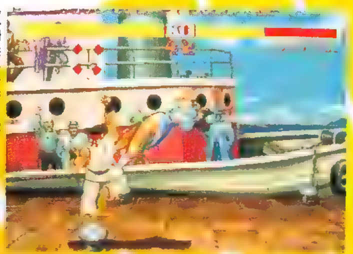
波動昇龍拳は、波動拳を撃ったあと、すぐに昇龍拳を出さなくてはいけない。昇龍拳を出すタイミングが難しそうだが、これは次のようにすればいい。

波動拳を撃ったあとは、必ず一定の硬直時間があり、全く動けなくなる。この硬直時間が終わる直前に、昇龍拳コマンド（昇龍拳を出すための操作＝レバーを右→下→右下と入れてパンチボタンを押すという操作）のレバー部分を先に入力しておき、小パンチボタンを連打している。こうすれば硬直時間が解けた瞬間に昇龍拳が出せるのだ。

波動昇龍拳をマスターすれば、敵がこちらの波動拳を確認してから跳び込んできても、その敵がブランカ以外ならほぼ間違いなく昇龍拳で返すことができる。



このぐらいの間合いで波動拳を撃つ。



波動拳を敵が跳び越えてきたら、昇龍拳。敵が先読みして跳んでこない限り、まず間に合う。

なお、昇龍拳の威力には強いものと弱いものの2種類がある。昇龍拳が出た直後に敵に当たると与えるダメージが大きく（1000点）、それ以外のときに当たるとダメージは小さい（300点）。威力にして2倍近い差があるので、1000点昇龍拳になるようにできるだけ引きつけて打つのがいい。

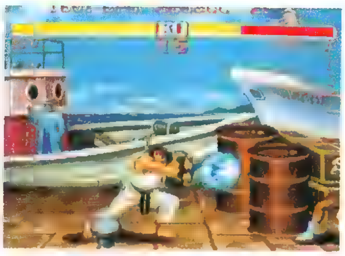
リュウ・ケンで対戦を極めるなら、必ず波動昇龍拳を出せるようにしておこう。

間合いを調節して戦う

リュウ・ケンにとって最も有利な間合いは、波動昇龍拳の出しやすい間合い＝中間間合いだ。遠過ぎると敵が跳び込んできても昇龍拳を空振りしてしまい、近過ぎると直接攻撃を受け、波動拳が撃ちにくい。できるだけ中間間合いをキープして戦うようにする。

具体的には、相手が後ろに下がったり、波動拳をガードしたりして間合いが離れたときには前に出る。また、歩いて間合いを詰めようとしているときには、速い波動拳でガンガン押してやればいい。

基本方針としては、できるだけ前に出て、敵を画面の端に追い詰めるように試合を持っていく。端に追いつめてしまえば相手は間合いを調節できないため、波動昇龍拳をかわしにくくなるからだ。ガイル、春麗、リュウ・ケンなどは端に追い詰めての波動昇龍拳に特に弱く、一度波動拳をガードするとその直後に波動拳を跳び越えてきても、必ず昇龍拳が間に合ってしまう。



端に追い詰めれば圧倒的に有利。主導権は完全にこちらが握っている。

波動拳をいったん垂直ジャンプなどでよけ、その後で波動拳を先読みして跳び込まない限り、脱出不可能な状態だ。

飛び道具を先読みして跳び込む

リュウ・ケンでダルシムと戦うときや、リュウ・ケン対決のときは、相手の飛び道具（ヨガファイアー、波動拳）を先読みして跳び込むことが重要なポイントとなる。飛び道具を撃ってからではなく、相手の撃とうとする意志を読み取って先に跳び込むのだ。そうして硬直時間の間に跳び蹴りや投げを狙う。

リュウ・ケンの天敵、ダルシムと対戦するときには、特に先読みのテクニックは不可欠だ。ダルシムとの戦いで中間間合いは圧倒的に不利なため、どうしても接近戦に持ち込まざるを得ない。その際に、いかにしてふところに跳び込むかが問題になってくる。

ダルシムがヨガファイアーを撃ってから跳び込んでは、中キックなどで返されてしまう。ヨガファイアーを先読みして何とかふところに入り、ワンチャンスを生かして攻撃を続けない限り、リュウ・ケンに勝ち目はないだろう。

先読みは一種のかけでもあるが、対戦では先読みなくしては道が開けないといってもいいくらいだ。経験を積んで対戦の勘を鍛え、より確実に先読みができるようになろう。



先読みが勝負を分ける対ダルシム戦。接近戦に持ち込むのが第1歩だ。

波動拳にフェイントをからめる

波動拳を撃ったのを確認してから跳び蹴りに行っては、昇龍拳で撃墜されてしまうので、相手はできるだけ早く、波動拳を先読みして跳び込もうとするはずだ。そこで、波動拳を出すふりをしてレバーをグルッと回し、小キックボタンなどを押してだますフェイントが有効になってくる。

相手はこちらの波動拳に神経を集中しているため、レバーを回す音につい反応して跳び込んでしまうこともあるだろう。そこに待ってましたとばかりに昇龍拳を打てばいい。

フェイントと波動拳を使い分け、相手に先読みさせないように攻撃を組み立てるのがコツだ。



先読みを防ぐためにフェイントは必要不可欠だ。

からんだら小の足払いを多用する

ほかのキャラクターが持っていないリュウ・ケンの長所として、小の足払いが連打でき、しかもリーチがかなり長いことが挙げられる。敵と密着した状態から足払いが入れば、連打しているだけで4～5発は連続でダメージが与えられる。その間敵は何もできない。そのままピヨピヨになるときもある。ほかのキャ



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.



実は非常にいやらしい足払い連打。一瞬のミスが勝負を分けてしまう恐ろしい連続技だ。

ラから見ればリュウ・ケンの足払い連打はかなりの脅威なはずだ。

跳び蹴りなどで突っ込み敵ともつれたときには、投げにいくか小の足払いを連打するのがいいだろう。

起き上がりざまを攻める

敵を転ばせて起き上がりざまに小技を当てて投げ――いわゆる投げはめはほかのキャラでも使われる。リュウ・ケンではこれに昇龍拳などが加わり、多くのバリエーションで敵に読ませにくく攻めることが可能だ。図を参考にしてほしい。



ここから何でいくか。受ける側はこれほどいやな状態はあるまい。

ジャブ昇龍拳アッパー昇龍拳で一気にとどめを刺す

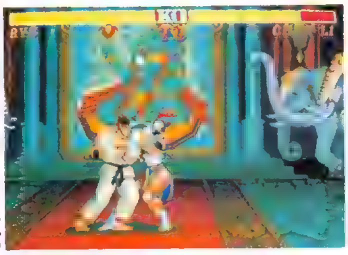
相手がピヨピヨになった場合、通常は投げでダメージを与える。

しかし、リュウ・ケンには昇龍拳を利用し、投げよりも大きなダメージを与える方法がある。ジャブ昇龍拳、アッパー昇龍拳がそれだ。

ジャブ昇龍拳はピヨピヨの敵に近寄り、小パンチを当ててすぐ昇龍拳。小パンチボタンを押したら、できるだけ早く昇龍拳コマンドを入力する。

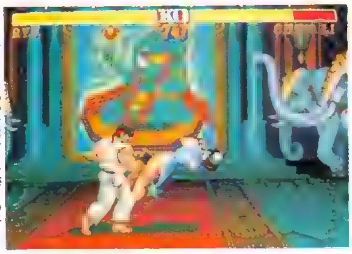
ジャブ昇龍拳は、ガイル、ダルシム、ブランカに特に有効だ。ジャブのあとに昇龍拳が2発当たるため、合計3発のダメージが連続で与えられ、そのままピヨピヨになるときも多い。

アッパー昇龍拳は、レバーをニュートラルにして大パンチを押した直後に昇龍拳。これもアッパーを当てたのを確認してからでは遅い。とにかく素早くレバー入力を行うこと。ただし、アッパーのときにレバーが入っていると投げになってしまうので注意する。



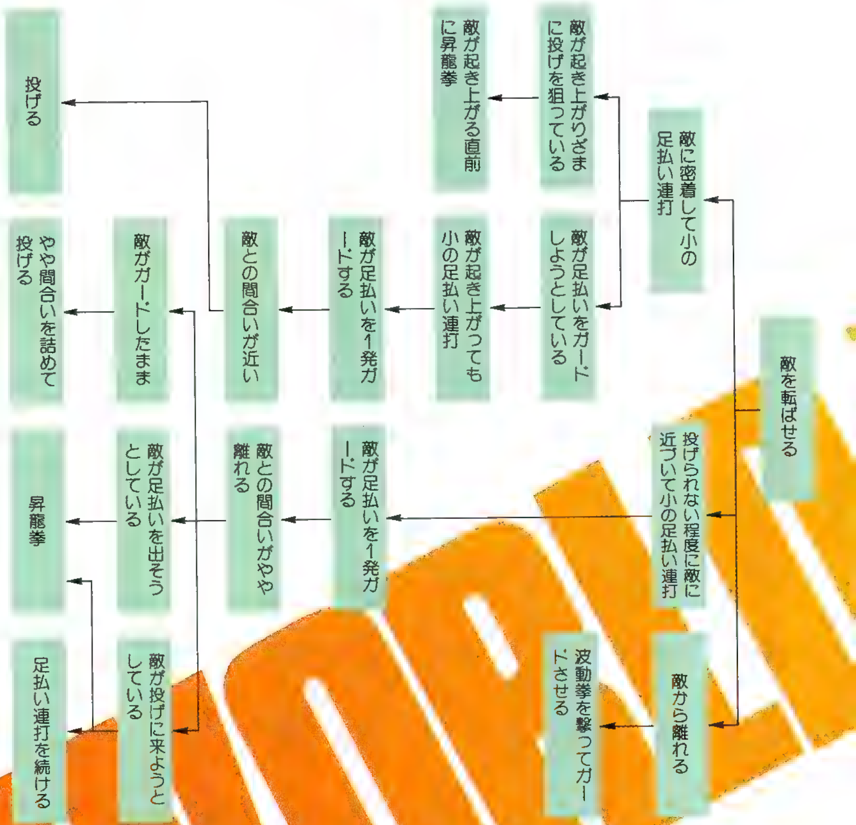
敵に密着してアッパー。アッパーが敵に当たった時点で昇龍拳が既に入力されている。

アッパー昇龍拳は、リュウ・ケン、春麗、本田、ザンギエフに対して使うのがいい。この5人には、ジャブ昇龍拳を打っても昇龍拳が1発しか当たらないためだ。アッパー昇龍拳はどのキャラにも合計で2発しか当たらないので、ジャブ昇龍拳よりはピヨピヨになりにくいが、与えるダメージはほとんど変わらない。どちらを使うにしても、打ったあとのスキが大きくならないように、昇龍拳は小パンチで出すのがいいだろう。



アッパーの腕を振り上げるモーションがキャンセルされ、昇龍拳がすぐに出る。

いずれも、ライフゲージのほぼ半分のダメージを一気に与えることができる。ただし、技を決めたあとに足払いや投げを食らうことがあるので、そのままKOできなそうなときは、使うかどうかの判断が難しいところだ。



波動拳→回転足払いで着地の瞬間を狙う

(対本田パターン)

本田に対しては、波動昇龍拳を狙うよりも安全な攻め方がある。

それは、できるだけ間合いをあけて遅い波動拳を撃ち、前にジャンプしてきたら、着地の瞬間に当たるように回転足払い(しゃがんで大キック)を出して転ばせるという方法だ。転ばせたら起き上がり直後に波動拳が当たるように撃ち、ガードさせて間合いを開ける。この繰り返しだ。

本田がこのパターンから脱出するには、遅い波動拳を垂直ジャンプでよけるしかなく、タイミングが非常に難しい。

このパターンはザンギエフやブランカに対しても使えるが、間合いの取り方が微妙なところだ。





こちらに跳び込んできたら、着地の瞬間を狙って回転足払いで転ばせる。

できるだけ間合いを開けて遅い波動拳を撃つ。

小キック連打で追い払う

(対ザンギエフパターン)

ザンギエフに対しては独特の攻略法がある。

リュウ・ケンが小の足払いを連打していると、ザンギエフは大・中・小どの足払いを出してもリュウ・ケンの足払いが勝つ。ザンギエフは跳び込んでくるしかないが、今度は立ち上がって小キック連打に変えると、これもほとんどザンギエフの技を返せてしまうのだ。

ただし、間合いによってはザンギエフの跳び蹴りやジャンプ大パンチを食らってしまうので、跳び込んできたときに昇龍拳が出せればそれがベストだ。このパターンを使えば、つかまると怖いザンギエフも何もできないだろう。



これだけでザンギエフは跳び込むしかなくなる。

伝家の宝刀、空中投げ!!

無敵の必殺技
対戦攻略
春麗

▼

春麗はなんといってもスピードが命。投げはめばかりでは勝てないぞ。

春麗の使い手は跳びまわらず!!

春麗は、投げの威力こそあれど、普通の攻撃力はあまり強くない。だけど、移動するスピードは一番速いのでスピードで相手をかく乱させるにはもってこいだ。例えば、リュウの大足払いが出てる間に投げに行けるほど速いのである。

春麗の基本となる攻撃は中足払い。比較的攻撃力が強く、連打でき、うまくいけば中足払い2発でピヨらせることもできるのだ。そこに元キックをかわして相手をかく乱させるのである。また、しゃがみ中・大パンチもリーチがあり意外と使える。

ジャンプからの攻撃は、小・中キック、レバーを下に入れての中キック（のっかり）、そして大パンチ（空中投げ）が主体となる。のっかり攻撃は、相手に重なってからボタンを連打することによって連発で入り相手をピヨらすことができる。だが反撃が怖いのでここ一番で使うほうがいい。

また、空中投げは間合いが広く（ザンギのスクリュー並み）一番の必殺技ともいえる。不意に敵が跳んできたとき必ず投げられるレベルにはしておきたいところ。

投げはめも、投げと見せかけて元キックをかわすなどフェイントを入れれば効果絶大だ。

とにかく、ムダなジャンプはひかえ、中足払いで攻めるのが勝利への近道だ。

VSリュウ・ケン

基本通り中足払いで足元を攻める。近づきすぎると大足払いで返される。そこで、大足払いを空振りさせて一気に近づき投げを狙ってもいい。自信がない人は中足払いでいい。



リュウには中足払いでガンガン行く。

波動拳を跳び越しての攻撃は先読みしないとダメ。わずかな遅れでも昇龍拳をくらってしまうからだ。昇龍拳をまともに出せない相手なら小キックからの投げがいい。

跳び蹴りをしてきたら空中投げ。これができないと逆に相手の思うツボになってしまう。空中投げは、跳び蹴りが当たらない間合いから投げられる。



こうなったら空中投げを狙う。不安な人は元キックで落とす。

VSブランカ

やはり基本通り中足払いと元キックを組み合わせて攻める。ただ、相手の中足払いが強いので元キックを多用する。

相手が跳んできたら空中投げ。他のキャラよりきめやすい。

1回投げたら投げはめが効果的。フェイントを交えたらさらにいい。



ブランカに対しては投げはめをしてもいいだろう。

こちらがむやみに跳びまわらなければ意外とカモである。

VSザンギエフ

基本通り中足払いと元キックで攻撃する。ただ、それだけだと危険なのでジャンプ大パンチ・かかと落とし、のっかり攻撃を組み合わせる。

上級者のザンギだとスクリューのエジキになりやすいので、ジャンプしまくってかく乱するほうがいい。

VS本田

一応は基本通りの攻めなのだが、相手のしゃがみ中パンチが強い。手が引っこむときに中足払いを当てるしかない。

こちらの跳び攻撃はスーパー頭突き（小）で返される。うまい本田はかなりの強敵だ。

VSガイル

一応は基本通りの攻めなのだが、相手がガイルではそうもいかない。相手の中足払いには元キック、ソニックブームを出す寸前なら中足払いがいい。だが、裏をかかれてサマーソルトを出してくる場合もあるので接近するときは注意が必要。また、サマーソルトを空振りさせて空中投げを狙うこともできる（小のサマーソルトでも可能）。



中足払いには元キック。サマーソルトに当たる間合いなのでうかつに出さないように。

のっかりは相手を画面の端に追いこまないと返し技をくらう。ただ、このとき相手が空中投げを狙ってきているなら逆に空中投げで返すこともできる（確率若干低し）。



のっかりはガイルが画面の端にいるときにする。そうしないと返し技をくらう。

ソニックブームを跳びこしてからの攻撃は中キックで返される。それよりも、近い間合いから跳びこみ、反対側にまわりこみ投げを狙うほうがいい。ただ、サマーソルトで返される。

ガイルは守りが堅いので、かく乱してペースを乱さないと勝ちめはない。

VSダルシム

基本パターンで攻めようにもダルシムの間合いだと無理。返し技で対抗するほうがいい。

中キックを出してきたなら元キックで返し、大パンチを出してきたならしゃがんで大・中パンチで返せる。

ヨガファイアーを出してきたら上ジャンプでかわしつつのっかり。相手の中キック、大パンチにのっかれるが、相手がタイミングよく攻撃すると返せない。ここでヨガファイアーを前方ジャンプで跳びこむと相手の逃げパンチがモロに当たる。小キックを出せば、うまくいけば返せる。



ダルシムが大パンチを出した瞬間でないと間にあわない。読みが必要。

1回接近したら、相手に投げられない間合いで中足払い・元キックの基本パターンに持っていく。ただし、ヨガはめ、せっかんはめには注意。

また、意外とスピニングバードキックが効果的。中キックで返されるが相手が失敗すると与えるダメージはでかい。

まとめ

最初にも書いたが、春麗は投げはめよりも中足払いの連打のほうが効果的。投げはめは危険度が高い上、1回返されると、はめ技を持った敵だと逆転される恐れがあるだろう。投げはめは、ブランカだけにしたほうがいいだろう。

それと、空中投げをマスターすれば相手が怖がって跳びこんでこられなくなるだろう。それだけでも心理的に有利に戦えることだろう。



使えない必殺技もここだけは例外。相手をビビらせろ!!

無敵の必殺技 対戦攻略 ブランカ

素早い動きが身上のブランカ。野性のパワーを思い知らせるのだ!!

野性の力でかみまくれ！



ブランカは移動速度は遅いが、ジャンプ力とジャンプの速さは他のキャラより優れている。攻撃力もそこそこあるので基本的には跳び蹴りが主体となる。

しかし、やたらめったら跳びまわると返り討ちにあうのがオチ。跳ぶときは相手の動きに対する返し技だけにしたい。

それでは、通常のときはどうするか？ここで強力な技が存在する。それが中足払いだ。密着しないで少し離れた間合いなら相手が先に足払いを出してきても中足払いがヒットする。これはリュウ・ケン・ガイル・春麗（元キックはダメ）に有効だ。


中足払いは他のキャラよりも強い。多用してビビらせよう。

中足払いの最中はレバーを斜め下に入れ、常にローリングアタックを出せる体勢にしておくのもポイント。相手が中足払いを嫌って跳びげりに来たところにローリングアタックをヒットさせるのだ。もし、ローリングアタックのためが不十分のときは、リュウ・ケンにはのびーるパンチ、ガイル・春麗には持ち上げパンチに切り替える。


小足払いをガードさせる。中足払いでもいいが間合いが離れてしまう。

E・本田のみ有効「かみはめ」

ブランカにはご存じの通り「投げ」がない。しかし、相手の投げはめに対する返し技に「かみつき」（レバーを横に入れて大パンチ）がある。これを知らないといいように投げられてしまうので、ぜひともかみ返してあげよう。

このかみつきは返し技のためにあるように見えるが、一転して攻撃に転じるはめ技がある。それが「かみはめ」だ。

まずはローリングアタックを相手がジャンプ中に当てて倒す。そして密着して相手が起き上がると同時に小の足払いを出し、その直後にかみつくのである。しかし、投げ返される恐れがあるのでめったに使う機会がない。ただ、いったんかみつけると投げに匹敵する。しかも、本田に対してのみ、かみついたあとも連続してかめる。


レバーを横に入れてかみつく。体力が多いと投げに近いダメージを与えられる。

さらに、これの応用で本田と同様の「ひざかみはめ」もできる。相手がピヨったときに密着して中キック（ひざげり2発）を出し、そのあと少し歩いてかみつく。歩く分だけ危険度が高い。しかし、これがきまると体力を半分近く減らすことができる。ただし、ダルシムとザンギエフにはやらないほうがいいだろう。

キャラ別の攻め方

基本的にかみはめをしないとなると相手のキャラの攻撃方法に応じた対応策を考えなくてはならない。

ザンギエフには大跳びげりONLY。とにかく、地上にいる時間を短くしないとスクリューパイルドライバーをくらってしまう。また、くぐられないようにすること。

本田には跳び蹴りからの頭突きがいい。チャンスがあればかみはめを使ってみよう。

ダルシムには大跳び蹴り・欽ちゃんキックで攻める。ただし、ダルシムにはジャンプパンチがあるので容易に接近できない。一気に間合いをつめてジャンプするか、相手のジャンプパンチの手にジャンプ大パンチか、欽ちゃんキックを当てて倒すしかない。欽ちゃんキックをくぐられて投げられるとヨガはめが待っている。ヘタをすると、ガイル・春麗よりも戦いにくい相手である。

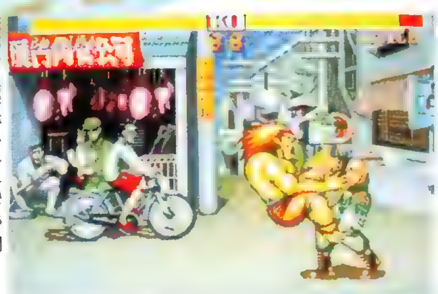

進化しまくり強敵と化したダルシム。この逃げジャンプパンチが強い!!


ヨガはめの危険性が高いが欽ちゃんで押す!!かみつきも読み合いが必要だ。

春麗は、小キックで跳んできたら持ち上げパンチ。中足払いで来たらこちらも中足払い。元キックはガード。春麗に跳びげりを狙うと空中投げで返されるのでブランカペースにならないのがきつい。ライバルの1人である。

ガイルは中足払いでけんせいしつつソニックブームを待つ。そしてソニックブームを出すのを見て跳び蹴りからの頭突きをくらわす。しかしたいていはガードされる。そこで、欽ちゃんキック（小キック）で飛び越み、着地と同時にかみつく。中の欽ちゃんだと間合いが開きかみつけない。


ソニックブームを見てから小の欽ちゃんで跳びこむ。ガードされてもかまわない。


着地して速攻でかみにいく。間合いが遠い場合は中足払いか頭突き。

ガイルには中キックの返し技があるので大跳び蹴りをミックスさせるといい。

リュウ・ケンは、中足払いでけんせいし、波動拳を出すのを待つ。波動拳を出したら跳びこんで跳び蹴りから中足払い。相手の跳び蹴りにはのびーるパンチ。竜巻旋風脚にはローリングアタックで悪くて相討ちになる程度。一度ダウンして小キックで跳び込まれた場合、タイミングがドンピシャならローリングアタックが当たる。

まとめ

ブランカはキャラクターによって攻め方を変えないとつらいが、けっして弱くはないキャラだ。くれぐれもローリングアタックにカウンターをくらわないように。

（やまかわ悠理）

攻めガイルで頂点を極めろ!



無敵の必殺技
対戦攻略
ガイル

ガイルは、対戦では1、2を争う強いキャラだ。まんべんなく全キャラに強いのが最大の強味。待ちガイル、攻めガイルを極めて無敵になろう。

待ちガイルと攻めガイル

ガイルはやはり必殺技が強い。待ちにしても攻めにしても必殺技を中心に組み立てる。まず、攻めガイルから説明していこう。

攻めガイル・対リュウ・ケン

リュウ・ケンに対して一見ガイルは不利に感じられる。しかし、うまくなればガイルのほうが有利だと思う。ぜひとも攻めガイルをマスターして、リュウ・ケンをびびらせよう。

基本の攻めは、遅いソニックブームを出して追いかけていく方法。リュウ・ケンがガードしたら様子を見て投げ・足払い・えんずいげりを使い分ける。



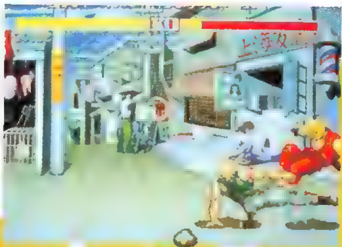
遅いソニックブームを追いかけていく。これが基本。



相手がガードしがちなら投げを狙っていく。返し技をくらいやすいので注意。



足払いをしてくる相手にはえんずいげり。一番安全な攻め方。



立っている相手には足払い。2回転足払いは強力だがスキも多い。

大事なのはこの3つの技の中からどれを選ぶのか見きわめることだ。ガードを固めることが多いなら投げ、立ってガードしているようなら足払い、足払いで返そうとしてくるならえんずいげりだ。

しかし、じっくりリュウ・ケンに対処されたり、ソニックブームをガードした後すぐ昇龍拳をうたれるとやっかい。そんなリュウ・ケンには、徐々に端に追いこみ、プレッシャーをかける。

波動拳を撃ったり、跳び込んできたらサマーソルト。また、相手を端に追いこんだときのみ、ある一定の間合いからソニックブーム投げをすると、とても投げ返しにくくなる。ガイルのしゃがみ中キックがぎりぎり当たらない距離がいい。

リュウ・ケンが波動拳を連発してきたときはどうするか?

ガイルにとって、リュウ・ケンの波動拳連発はいやなものだ。リュウ・ケンとしては、ガイルなんて波動拳ばりばりうっていればとんでくるしかなくなって、昇龍拳で撃墜さー！なんて思ってるに決まってる。

でも、実はそうはいかない。まず、近くでソニックブームを波動拳で返された場合。このとき、ぼ～っとしているガイルをよく見かける。しかし、リュウ・ケンは波動拳をうった後、必ず一定時間動けない。即座に大の足払いでころがそう。

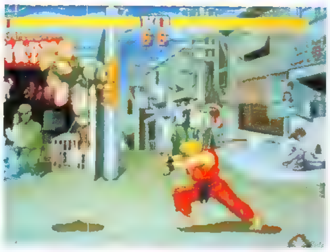


こうなったらすぐ2回転足払いでころばせる。離れていたら一歩間合いをつめころばす。

では、遠くに離れた場合はどうするか。中間距離ではなく、遠く離れたところからとびこむのだ。一番いい間合いは、とびこんだときそのままでは昇龍拳に当たらないが、大キックを出せばリュウ・ケンに当たるという間合いだ。この間合いのつめ方を知っているかどうかも大きなポイント。

ソニックブームをとびこしてきたらどうするか?

ソニックブームをジャンプ



足を出さなければ昇龍拳に当たらない。リュウが足払いしてきても先にキックが当たる。



大キックで返す場合は、タイミングと間合いに十分注意すること。



中キックで返す場合は、相手に近づかないといけない。



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

してとびこしてきて、小キックの連打。これがリュウ・ケンの最大の狙いめだ。しかし、これも撃墜できる。

撃墜する技は、立ったままの大キック・中キックが一般的だ。とびげりの小・大ともに返せる。中キックは間合いが近いときに使える。

遠くからとびこまれた場合は大キックでは返しにくい。この間合いでいつもとんでくるようなら、空中投げを決めよう。空中投げはタイミングが難しいが、動きを読んでいればキックを出されていても決まる。

対ダルシム

まず、いかにとびこむかが肝心。ダルシムはヨガファイアーを連発し、近くに寄せないようにするはずだ。

何も考えずにヨガファイアーを連発する相手に対しては、ヨガファイアーをソニックブームで消し、一歩間合いをつめてとびこむ。ソニックブームは立ち直りが早いのを利用する。

ただし、動きを読んでヨガファイアーをうつのをやめられると中キックのえじきになってしまう。ここは読み合いだ。

近づけばガイルが圧倒的に有利。ソニックブームからの投げや足払いで減らす。動きを読まれると、ソニックブームをスライディングでくぐられたりするのでフェイントを使う。また、大パンチなどですぐ間合いをあけようとする相手なら、伸ばした手足の先をサマーソルトで狙おう。

ダルシムがヨガ投げに来たら、ヨガファイアーをいったんガードし、すぐサマーソルトをうって返す。



小パンチ以外ならどの技でも、ダルシムが動いた瞬間にうてば当てられる。

とびこんだときに相手のスキが大きいときは、空中で大パンチをあててから小パンチ連打で星を出す。いったん星が出たら小パンチの連打だけで勝ててしまうことが多い。



ガイルの小パンチ連打は禁じ手のNO.1候補。星が出れば終わり!?

ガイルがとびこんだとき、中キックでなく逃げ大パンチで返してくるような相手なら、空中ですぐ大キックを出すと当たりやすい。

待ちガイル

他のキャラには待ちガイルが有効。ひたすらしゃがんで待ち、ソニックブームで少しずつ減らす。ただ、待ちガイルは相手が攻めてこないと決定的なダメージを与えられない。逆にあせったら負けだ。

対ブランカのときは、ローリングアタックを警戒して小パンチの連打を使う。じれて近づいてきて大キックなどをしてきたら、近くからいきなり大のソニックブームを撃つ。

中キックで牽制（けんせい）してもいいが、ブランカの中キック・春麗の元キック・本田のしゃがみ大パンチなどはガイルの中キックの返し技だ。特に返されないように注意しよう。



ブランカが中キックを出しているときはしゃがみ中げりで牽制してはいけない。

春麗の小・中キックやブランカの欽ちゃんキックなどの強力な攻撃に対して、サマーソルトが使えない時は立ち中キックで返す。ただし、相手にかなり接近していないとできないので注意しよう。本田に対してサマーソルトが使えないときは、空中投げが狙いやすいことも覚えておこう。

待ちガイル…対春麗

春麗は実はガイルにとってイヤな敵。少しくわしく説明しよう。

春麗が小キックを出してきて、こっちがサマーソルトを出そうとしているのに「あれ？サマーソルトが出せない」とこんな感じでやられた人もいるかと思う。これは、サマーソルトキックがまだ出ていないところに先に春麗の小キックが当たっているのだ。



反応がよすぎると春麗の小キックにサマーソルトが消されてしまう。

これを防ぐには、ぎりぎりまでひきつけてサマーソルトをうつこと。そうすると、中・小キックには絶対に負けない。

また、春麗がジャンプした瞬間に大のサマーソルトを当ててもいい。

近くから踏みつけでこられてもサマーソルトが出せないことがある。離れていたらひきつけてサマーソルトでいいが、あまりに近くの位置でとばれるとサマーソルトが出せない。



えんずいげりで春麗を空中でたたき落とす。

こんなときは、いったんガードして、春麗が降りてくるところをえんずいげりで倒す。

えんずいげりは、足のかなり長い部分に判定がないので踏みつけられないからだ。

とりあえずここまでのことは知っていないと、春麗に簡単に崩されてしまうので注意しよう。

さて、春麗に対しては基本的に待ちガイルで戦う。小キック・踏みつけ以外に、ガイルの中キックを元キックで返そうとしてくる場合も多い。そう元キックをあまり使ってくるようなら、大のソニックブームをバンバンぶつけよう。

ソニックブームをひたすら待ち、ソニックブームをうった瞬間にとびこんでこようとする場合もある。こんなときはまわりこんで投げるか、近づいて中キックで撃墜する。

いったん崩されて中キックや中パンチをずんずんやってこられたら、小足払いの連打かサマーソルトをいきなりぶつけて脱出する。投げに来たら投げ返してもいいが、投げ返す場合はできるだけ逆のほうへ投げ返すこと。相手に向かって投げようとすると、ソニックブームになってしまうことが多いのだ。

意外に対戦PLAYでガイルのうまい人は少ない。しかし、攻めガイルを極めれば頂点を狙えるキャラクター、それがガイルだ。

（石井せんじ）

俺の投げはめから投げてみろ

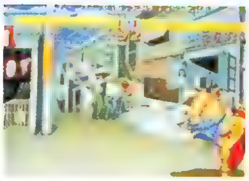
本田は、動きが遅くジャンプ力がなく、横幅が広くて投げられやすいという欠点がある。しかし、その点をカバーするべくキャラの中でも最強の攻撃力を持っている。

だが、その攻撃力も相手に近づかないことには威力を発揮できない。特に飛び道具を持った敵（リュウ・ケン・ガイル・ダルシム）にはなかなか近づけず苦戦してしまう。1回近づいたとしても単発の攻撃では再び間合いが開いてしまい苦戦の連続は避けられない。

そこで、1回接近して速攻でケリをつけてしまう方法がある。それが投げはめだ。

最強の破壊力・ひざ投げはめ

まず、投げて相手を倒し密着する。そして、相手が立ち上がると同時に相手方向にレバーを入れ中キック（ひざげり2発・通称・相撲チャギ）を入れる。ガードしたら、少し前進して相手のガードが解けると同時に投げてしまう。投げたら再び同じ作業をするのだ。通称「ひざ投げはめ」だ。


ひざげり2発をガードさせる。このときモロに入ってピヨピヨになればラッキー。


少し前進して投げる。ひざげり2発がモロに入って投げれば確実にピヨピヨ。

このはめのメリットはひざ蹴りが入った場合、良ければ2発入った時点で相手がピヨピヨになり、簡単に投げることができる。もっといい場合もあり、ひざ蹴り2発が入ってピヨピヨにならずに投げることができれば、投げた時点でピヨピヨになる。このときはすぐに投げられないので大キックを接近して出せば2発入り、いずれも相手の体力を半分以上に減らすことができる。

ただデメリットもかなりある。一番はひざ蹴りを出すタイミングだ。早くても遅くても、その場で投げかえされてしまう。このタイミングはズバリ慣れるしかないといっておこう。そして、ひざ蹴りをガードさせたあとの投げも100パーセント決まるわけではない。これも普通の投げはめといっしょである。また、ザンギエフにはやらないほうがいいだろう。

これと似た方法でしめはめがある。要は投げが、さば折り（しめ）に変わっただけ。ただ、さば折りが解けて再びひざ蹴りを入れるタイミングが若干難しいのだ。

無敵の必殺技 対戦攻略 E・本田

パワフルなE・本田。投げはめがかなり強力だ。

また、しめはめには変則な方法がある。さば折りが解けたら、ひたすら相手に近寄り相手が着地したときに場所が左右逆に入れ替わるようにする。入れ替わったらひざ蹴りを出す。相手にとっては場所が入れ替わったと気づいたときにはひざ蹴りをくらっていたというわけである。ただ、これも投げ返されやすいのが難点。


さば折りが解けて離れる瞬間。すでにこのときレバーは相手方向に入れっぱなし。


位置が入れ替わりひざげりがモロに入る。相手の投げ返しには注意。

そして、投げはめの変則技もある。ひざ蹴りを入れてから投げに行くと見せかけて、大キック（ハイキック）・しゃがみ大キック、しゃがみ中キックなどを出すのだ。相手が投げ返そうとしているならモロにダメージを与えることができる。悪くても相討ちになる。

相手のはめ技に対する返し技はさば折りが効果的。投げよりも間合いが広いからだ。ただ、上級者のザンギエフやダルシムには少しつらいかもしれない。相手がミスるのを待つしかない。

相手のはめ技もフェイントを交えてくるのでかけ引きが必要だ。

ひざ投げはめへの持っていき方

さて、ひざ投げはめ・しめはめに持っていくまでキャラクター別にそれぞれコツがあるので解説しよう。

リュウ・ケンは立った状態のローキックで倒して跳び蹴りで接近するか、うまく間合いをつめて波動拳を跳びこして跳び蹴りを当てて投げるなりする。しかし、リュウ・ケンにはかなり相性が悪いので少しつらい。中パンチを連打しながら接近して百裂張り手を出して倒すのもいい。


このくらいの間合いでないと跳びげり→投げはきつい。波動拳のよけが熱い。

ブランカに対しては、普通に立っているときはボディプレスから投げ。跳んできたときは大パンチではたき落としてからボディプレスかくぐり投げがいい。

春麗はボディプレスから投げにいってもいいが投げ返されやすい。跳び蹴りから投げも可能。やたら跳び回るならくぐり投げ。

ダルシムはヨガファイアーを跳びこして跳び蹴りを入れようにも相当間合いをつめないときつい。スーパー頭突きを出し、ダルシムが跳んでよけたらさば折り。ガードしたら百裂張り手という具合にジワジワ減らすのがいいかもしれない。


ダルシムが跳んでスーパー頭突きをよける。このあとは投げよりもさば折りが有効。

ザンギエフには投げはめはしない。跳び蹴り、大キック、百裂張り手をうまくミックスしてザンギエフを近寄らせなくする。


ザンギエフに対しては跳びげりを連発するのが効果的。地上に長くいると危険。

ガイルは、待ちガイルを使われたらかなり詰んでいる。ソニックブームを跳び越しても空中投げを決められるからだ。心理戦に持ちこみサマーソルトを空振りさせてさば折りをかけるか、ソニックブームを跳びこして空中投げが失敗するのを祈って跳び蹴りのあと投げるしかない。


ソニックブームを跳んで跳びげりに行く。空中投げが決まらないのを祈る。

本田は一見すると弱いキャラだが、それを補うようにひざ投げはめがある。みんなもひざ投げはめを使って本田の強さをアピールしてほしい。

（やまかわ悠理）



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

いったんつかまえたら死ぬまで放さないぞ!

無敵の必殺技 対戦攻略 ザンギエフ

近づけないと死あるのみのザンギエフ。しかしファンは多い。グルグル回して、手あたりしだい吸いこんでしまえ!

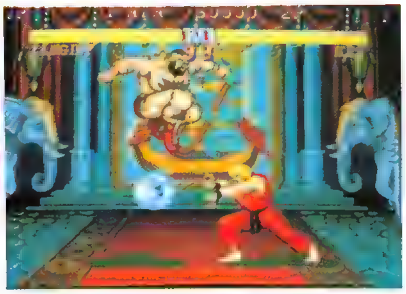
回せ!吸いこんで一気に決めろザンギエフ

ザンギエフは基本的に相手に近づいてスクリューを決め、そのままスクリューはめで一気にカタをつけてしまうのがいい。また、相手によってはボディプレスもかなり有効だ。

では、どんなときにスクリューをかけるか。それを説明していこう。

スクリューチャンスその1 波動拳・ヨガファイアーの後

波動拳を撃つと同時にジャンプするが、ここで跳び蹴りだけしか決めていない人がいると思う。このときは、何もしないで跳び越し、着地と同時にスクリューパイルドライバーをかけるといい。そのままスクリューパイルに持っていこう。



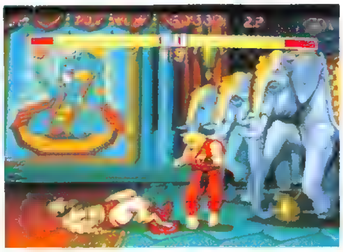
リュウが波動拳を撃つのを待ち、撃った瞬間にとびこんでスクリュー。

ダルシムが相手の場合はヨガファイアーを跳び越したときに間合いが広すぎることが多い。離れすぎていたら跳び蹴りかボディプレスにしよう。

スクリューチャンスその2 相手が攻めてきたとき

あまりザンギエフと対戦したことがない相手は、ザンギに積極的に攻撃してくる。そこがチャンスだ。

敵の攻撃をガードして、ま

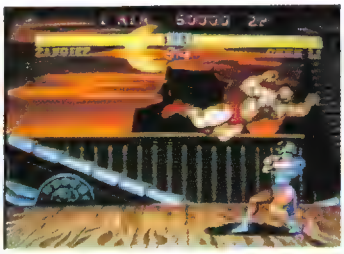


倒れているときもレバーを回していれば一発逆転が可能。

たわざとくらってつかもう。また、ザンギが倒れたり、星が出ていたりするときもレバーを回していること。ザンギが立ち直った瞬間に吸いこむ。

スクリューチャンスその3 ボディプレス・跳び蹴りの後

跳び蹴りの後などはそのままスクリューが狙えるが、しゃがみ小キックからのスクリューを知っているとさらにバリエーションが広がる。ボディプレスなどで攻め、相手がガードしたらすぐしゃがんで小キック。その間に回してスクリューだ。



まずボディプレス。春麗・ダルシムはくらって投げ返すしかない。



ガードしたらしゃがみ小キック。しゃがみ小キックイコールスクリューだ。

スクリューはめのバリエーション

対コンピューター攻略でも書いたが、ザンギエフのスクリューはめにはいくつかのバリエーションがある。

まず、跳びひざげりからスクリュー。ボタンの連射が速ければ返されにくい。とはいえ、かけやすいが投げ返されやすい欠点がある。

垂直ジャンプ小げりからかける方法もある。これなら間合いが離れているので投げ返されない。多少タイミングが難しい。



跳びひざ蹴りからのスクリューはやりやすい。投げ返される恐れあり。



垂直小ジャンプキックから吸いこむと投げ返しはできない。

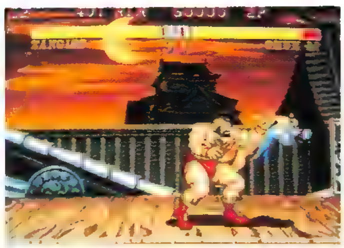
しゃがみ小キックからスクリューもかなり有効。この方法は応用範囲が広いのでぜひ覚えておきたいところだ。ボディプレス→小キック→スクリューの連続攻撃は春麗やダルシムに威力を発揮する。

その他、立ち小キックからスクリューや、立ち中キック→しゃがみ小キック→スクリューと、いろいろなバリエーションがある。いったんつかまえたらスクリューで最後まで決めてしまおう。

相手が垂直ジャンプしてきたときなどの崩し方

相手が対コンピューター攻略のように垂直ジャンプしていたらどうするか。知らないとコンピューターと同じ運命をたどりかねない。

1つの方法は、歩いて近づき小チョップの連打ではたき落とす方法。かなり確実だ。



立って近づき唯一の対空兵器チョップではたき落とす。

もう一つ、相手がジャンプした瞬間にジャンプ大パンチで跳び込む方法もある。これでも相手に読まれなくて大丈夫だ。

ジャンプ大パンチは前方に伸びるので、E・本田の大張り手なども跳び越して当てることができる。

とにかくザンギエフは相手に近づくまでが問題だ。相手の行動を先読みして、大足払い・ジャンプパンチをうまく活用して崩していこう。

そして、最後はスクリューはめだ。とにかくスクリュー。

（ぜんじ）



ジャンプ大パンチは百裂張り手の向こうにも届く。

無敵の必殺技 対戦攻略 ダルシム

ヨガの体術を駆使して世界の頂点に立て（ガイルさえいなきゃなぁ〜）。

間合を保つか、せっかんはめか

やっぱりダルシム

あまりに強いため、ダル公、クソダルなどの愛称で親しまれるダルシム様の対戦のイロハを伝授しよう。これを読めば、対戦相手のキャラは必ずや地にひれ伏すことになるだろう（とも限らないが）。

ダルシムの基本

とにかく自分の間合いで戦うことだ。それだけといっても過言ではない。近寄られたらガードに徹して、相手が投げにきたときや、もつれあった一瞬のスキをついて投げ返したり、アッパー（中パンチ）→せっかんはめ（後述）にもっていこう。

ダルシムのはめ技

ヨガファイアー→投げのはめ（ヨガ投げ）

いったん相手を端に投げる。そうしたら少し間を開け（大体半キャラ分くらい）て相手が起きるところにヨガファイアーを撃つ（ボタンはどれでもいい）。相手がガードしたらすぐに投げる。コツとしては、ヨガファイアーを撃ったらレバーを中立に戻し、自分が動けると思った瞬間にレバーを入れて投げる感じでやることだ。

相手がガードせずに燃えたら再び起き上がるところにヨガファイアー。



このくらいの間合いでヨガファイアー（キャラで違う）。



投げる。これだけ。

ただし、ガイルとザンギエフ、リュウ・ケンには注意が必要だ。それぞれサマーソルト、スクリューパイル、昇龍で返されてしまうときがある。

また、キャラによって間合いや起き上がる速さも違う。ブランカのかみつきと本田のさば折りは間合いが広めなので、他のキャラより少し遠めでやること。

起き上がる速さは、ザンギエフとリュウ・ケンが少し遅め。ヨガファイアーが素通りしないようにしよう。

慣れが必要なのはいうまでもないが、各キャラに対応した間合いとタイミングが完璧ならば絶対にきまるのでぜひともマスターしよう。

アッパー（中パンチ）→せっかんのはめ（せっかんはめ）

まず、せっかんをする。このときからレバーを相手の方向に入れておき、せっかんが終わって相手が着地したらすぐにアッパー（レバー入れっぱなし。せっかんにはならない）。そしてすぐせっかん、の繰り返し。投げ返しをくらうことがあるが、これはアッパーのタイミングが悪いということになる。あと、ヨガ投げとは逆に、端だとひっかかって着地のタイミングが遅れるので覚えておこう。

普通の投げはめ

しゃがみ小パンチかしゃがみ小キックでやるのがいい。投げられる確率は2分の1。



まず1回せっかんする



終わったらすぐに中パンチ（当たってもかまわない）。



再びせっかん。

跳び込まれたときの返し技

ダルシムと敵対する者にしてみれば、とにかく接近戦に持ち込みたいところだ。何とかして懐に入らなければならない。相手はいつも跳び込むスキをうかがっているのである。

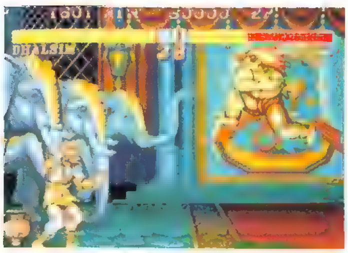
これを逆手にとって、相手を跳ばせる方法がある。ヨガファイアーだ。ヨガファイアーは撃った直後は無防備になるので、相手はそこを攻撃しようと跳んでくる。

ヨガファイアーを確認して跳んできたのなら、こちら側が絶対返せる。

返し技は主に小・中キックを使う。近くから跳ばれたら頭突き、遠くだったら直地点に大パンチか大スライディングがいい。

しかし、ブランカや春麗などの蹴りは空中で強く、負けてしまうのだ。運よく相討ちになってもダルシムのほうがダメージが大きく、分が悪い。

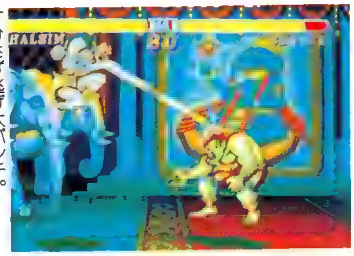
こいつらには逃げジャンプ



相手が跳んだら…。



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.



すかさず逃げ大パンチ。

大パンチが最も効果的だ。他のキャラでも、中間距離で跳ばれた場合は与えるダメージが大きいのでこちらで返そう。
　あまり対戦なれしていない相手なら、ヨガファイアーを撃ちまくっているだけで勝手に跳んできてくれるのだが、うまい相手となるとそうはいかない。ジャンプでよけてタイミングを遅らせ、ヨガファイアーを先読みして跳ばれてしまうのだ。そうなると、こちらもうかつにヨガファイアーを撃てなくなってくる。
　もしヨガファイアーを先読みして跳ばれた場合は、遠めから跳ばれたらガードし、近めならチョップ（小パンチ）で返す。チョップは出るのが早いので、絶対間に合わないと思うようなときでも返せてしまう。リュウ・ケンの跳び蹴りやガイルの中キックなどに特に威力を発揮する。
　それでもくらってしまったら、それは相手の跳ぶタイミングが完璧のバッチグーだったってことだ。つまりどうやっても返せないタイミングだったわけで、あきらめるしかない。



これがチョップだ。君は使ったことあるか?

敵を欺け!

心理戦になってくると、フェイントが重要な意味を持ってくる。ここではそのフェイントの数々を紹介しよう。

ヨガファイアーフェイント

　立った状態からしゃがんですぐに立って小パンチを押す。相手を跳ばせるのに効果的だ。
　これの応用で、相手が遠くにいる場合、ヨガフレイムを出すという手もある。愚かにも、自ら紅蓮の炎に身を投じる相手を見るのはとても気持ちがいいぞ。

頭突き

　はめ技の最中に使う。投げはめの小パンチ・キックを入れずに頭突きをすると入りやすい。せっかんはめのアッパーのときに使うのもよい。もし頭突きが入ってピヨピヨになったら、ヨガフレイムで燃やしてあげよう。

スライディング

　大のスライディングは相手を転ばせることができるというメリットがあるが、失敗したときの立ち直りが遅く、ガードされた場合はまず返し技をくらってしまう。
　このフェイントは相手が大のスライディングを想定している場合、その裏をかくものだ。
　中間距離でお見合い状態になったときに小のスライディングをする。相手は大の足払いなどをしてくるが空振りになってしまい、そのバックモーションにパンチを当てるという少し高度なフェイントだ。
　最も使えるのがガイルに対してで、サマーソルトを空振りさせるのに役立つ。

これだきゃあやんなよ

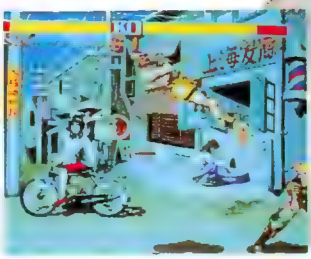
どの世界にもやっちゃいけないことはある。これから書くことはやんないように。

むやみに技を出す

　中パンチや中キックは多用する技だがむやみに出すのはよくないぞ。特にしゃがんで待ちの状態に入った相手には禁物だ。ガイルならサマーソルト、リュウ・ケンなら昇龍拳を狙っているのだ。
　中パンチはまだいいが、中キックはさらに危険だ。
　リュウ・ケン、ガイルはしゃがみアッパー、ザンギエフは地獄突き、E・本田は中パンチ、ブランカはのび～るパンチの格好の的だ。一番怖いのが春麗の元キックで、転ばされてしまうので近寄るスキを与えてしまうのだ。
　とはいえ全く使わないのも考えもの。小・中のパンチ、キック、ヨガファイアー（含フェイント）をアトランダムに使って相手をほんろうして、返し技を空振りさせて攻撃しよう。

ドリルアタック

　奇襲として使うのはいいが、むやみに使ってはいけない。当たろうがガードされようが相手に当たってから着地までの間に小・中パンチが入ってしまう（相手の頭に当たった場合）。また、ドリルアタック自体空中投げの的なので、あまり使わないほうがいい。
　もちろんリュウ・ケン、待ちガイルに使ってはいけないのは言うまでもない。



ドリル投げを試みても…



いとも簡単に返される。

大スライディング

　ガードされた場合、立ち上がるまでに大きなスキができるのでリュウ・ケンに波動拳を撃たれたとき（遠距離はだめ）と、ガイルがソニックブームを追いかけてきたときぐらいしか使うべき機会がない。

キャラ別攻略

　ここまで書いたことだけで大体の戦い方は網羅されたと思うので、補足的なことを書いていこう。

リュウ・ケン

　波動拳で押されたらガード、ヨガファイアーで消す、ジャンプを使い分ける。ジャンプ中に近づかれたら中キックで追い払う。

E・本田

　実は強敵。しゃがみ中パンチでほとんどの技を返されるし、跳び蹴りが長いのでヨガファイアーもうかつに撃てないからだ。フェイントを最大限に使って跳ばせよう。スーパー頭突きがきたらジャンプして、早めに跳んだなら着地して投げ、遅めだと投げ返されるのでドリルキックでいったん逃げる。

春麗&ブランカ

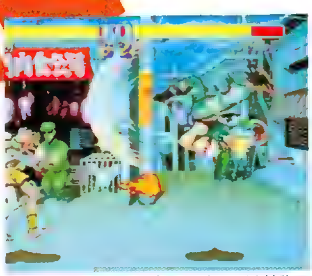
　歩いてきたら小・中キック、中・大パンチで近寄らせないようにする。跳んできたら逃げジャンプ大パンチで攻撃しよう。近くから跳ばれたら（本当は近くに入れてはいけないのだが）くぐって投げ、せっかんはめもしくはガードする。端に追いつめられたらガードしまくって、相手が投げ、喰いにきた一瞬のスキをついて投げるのだ。あとはヨガ投げの餌食だ。

ザンギエフ

　落ち着いていこう。近寄らせないこと。

ガイル

　一番の強敵。心理作戦必至。近くでヨガファイアーを撃つとサマーソルトをくらう。
　ありとあらゆるフェイントを駆使して先にダメージを与えよう。ガイルが待ちに入ると何もできないので（ヨガファイアーをガードさせてもたかが知れている）こっちが大技を先にくらってしまうと圧倒的に不利になる。



ガイルの近くでヨガファイアーは禁物。

おわりに

　ダルシムはガイルと共に対戦最強キャラの双璧をなすヨガ野郎だ。使いこなせれば君のダルシムは世界を震え上がらせる脅威となるだろう。
　さあ今すぐ練習だ!

（C・LAN）

これが実戦だ!
実録!対戦実況

全7試合
- ダルシムVSブランカ
- リュウVSガイル
- リュウVSケン
- 春麗VSザンギエフ
- ガイルVS春麗
- ダルシムVS本田
- 本田VSリュウ

本当の闘いを知るには実戦あるのみ。ここでは、編集部内で行われた試合の中からいくつかを紹介しよう。君は闘いの中に何を見るか。

第1試合

サンプル
ダルシム…C・LAN
ブランカ…山河悠理

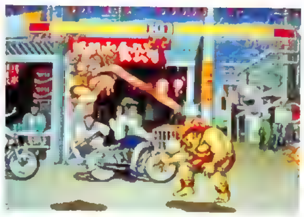
ROUND1

いきなり読みの要素が入る。ダルシムとしては、最初にブランカに跳ばれると間合いを詰められ厄介。これを防ぐには中キックを出せばいい。


ダルシムはそれを予測して中キックを出したが、ブランカの読みが一枚上手。のび~るパンチをくらってしまった。


ブランカは再び中キックを読んでのび~るを出すが、読み過ぎ。冷静にダルシムは大パンチで返した。

間合いが開いてダルシムは弱のヨガファイアーを撃つ。ブランカは垂直ジャンプでよけ、ダルシムは着地を大パンチで狙うが欽ちゃんと相討ちになる。


次のヨガファイアーをブランカは跳び込むが、ダルシムのストライクゾーン。逃げパンチ炸裂!


ダルシムは逃げパンチのチャンスだが垂直ジャンプからドリルキックで突っ込んだ。ブランカはガードして噛もうとする。


が、ダルシムは着地後バックジャンプから再びドリルキック。ブランカはぐ~るぐる。

着地後すぐにダルシムはヨガファイアー、と思いきやフェイントだった。ブランカはまんまとひっかかって跳び込む。

ドリルが刺さった後ダルシムはせっかん。以後中パンチから投げる。


体力の少ないブランカはやけくそでローリングアタック。ダルシムはガードした後大パンチを当ててダルシムのが1本先取。

ROUND2

慎重になりすぎたダルシムは跳び込まれ放題。逃げジャンプも欽ちゃんや小パンチと相討ちになる。ダルシムのボロ負け。


もうダルシムは後がない。ここでブランカの欽ちゃんを中キックで返し、しゃがみ小パンチを入れて端へ投げる。


形勢逆転―ヨガ投げ開始~、と思いきやいきなり失敗して噛みつかれて死ぬ。

ROUND3

ROUND2同様、ダルシムは端に追い込まれて守りに入るが、ブランカが噛みにきた一瞬のスキをついてせっかん。そして右へ投げる。それからヨガ投げを繰り返しダルシムが辛くも勝った。

第2試合

サンプル
リュウ…YOU.A
ケン…C・LAN

ROUND1

スタート直後、リュウの波動拳を読んで跳び込んだケンだが、読みがはずれて昇龍拳を食らう。リュウは近寄って小の足払いから投げを試みたが、起き上がりざまケンにいきなり投げ返される。

間合いが離れたところで波動拳の撃ち合いだ。


いきなり跳び込んだケンは昇龍拳で返される。


近寄って小の足払いを連打するリュウ。ガードさせてからいろいろな攻撃が考えられるが…。


近過ぎて起き上がりざまにケンに投げ返される。

お互いにフェイントをかけながら、跳び込むチャンスをうかがっている。波動拳を先読みして跳び込んだはずのケンだったが、フェイントにひっかかり昇龍拳のえじきに。



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

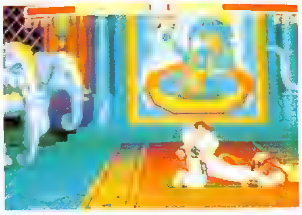


間合いが開くと波動拳合戦に。いつ跳び込むかの読み合いだ。

すかさず寄ってくるリュウ。ケンは再び投げ返そうとするが、リュウはその裏をかいて昇龍拳で切



先に仕掛けたのはケンだったが、フェイントに引っかかり昇龍拳に撃墜される。



転んだケンに近寄り、足払いを連打するリュウ。ケンは再び投げ返しを狙っている。

り返す。ケンははじかれながらも、昇龍拳でスキのできたリュウを投げよ



ケンの起き上がりと同時に昇龍拳を放つリュウ。投げようとしていたケンははじき飛ばされた。

うと近寄るが、そこにもう一度無情の昇龍拳がさく裂し、1本目勝負あり。



昇龍拳のスキを見て投げようと近寄ったケンに、とどめの昇龍拳が決まった。

ROUND2

波動拳合戦からケンの先読みがバッチリ決まり、跳び蹴りから投げが入る。端に追い込まれて防戦一方のリュウ。ケンの波動昇龍拳が決まって、鳥カゴ状態（端に追い込まれて抜け出せない状態）で攻め切ったケンの圧倒的な勝利。

ROUND3

足払いを食らって転んだケンに、リュウがジャンプ小キックで跳び込む。ガードのあと、投げようとしたケンだが失敗、リュウの小足払い連打がもろに入る。ピヨピヨになったケンに、リュウの豪快なアッパー昇龍拳が決まり、一気に決着がついた。

第3試合

サンプル
リュウ…YOU.A
ガイル…石井ぜんじ

ROUND1

スタート直後、リュウは1歩下がって波動拳を撃つ。ガイルはこれをソニックブームでかき消し、さらに近づいてスキだらけのリュウを大の足払いでひっくり返す。ガイルの常套手段だ。

ガイルはリュウの起き上がりを狙ってソニックブーム。ガード後、足払いで転ばそうとするリュウだが、延髄斬りを逆に食らう。再びガイルのソニックブーム。しかし、今度は近寄ったところをリュウの昇龍拳ではじかれる。

執拗にソニックブームで攻めるガイル。リュウは跳び蹴りを狙ったが、回し蹴りで落とされる。

間合いが離れるとリュウは波動拳連発だ。ガイ



波動拳をソニックブームで消し、大の足払いを入れるガイル。得意のパターンだ。



ソニックブームをガードしたあと、足払いで転ばそうとするリュウだが、読みがはずれて延髄斬りを食らう。



ソニックブームで押すガイル。今度は昇龍拳がさく裂。

ルの跳び蹴りを波動昇龍拳で返すリュウ。再び跳び込むガイル。リュウはまたきたか、と昇龍拳を打つ。しかし、ガイルが技を出さなかったため、昇龍拳は空振りに終わる。



跳び蹴りで突っ込むリュウを落ち着いて回し蹴りで返すガイル。



波動拳連打に押されるガイル。フェイントにひっかかり、昇龍拳を食らう。



間合いが遠く、ガイルがキックを出さなかったために昇龍拳は空振りしてしまう。同じ手にはひっかからない。

すかさずジャーマンを決めるガイル。ピンチのリュウは波動拳で間合いを開こうとするが、それを見透かしたかのように、ガイルのサマーソルトが決まって万事休す。



昇龍拳空振りでスキだらけのリュウに、ジャーマンスープレックスを決めるガイル。ガイルの読み勝ちだ。



あせったリュウは波動拳を撃つが、伸ばした手をサマーソルトで切られ勝負あり。



ROUND2

リュウの跳び蹴りからの足払いが決まり、ガイルピヨピヨ。棒立ちのガイルにリュウのジャブ昇龍拳が決まり、再びピヨピヨに。ガイルの大きな弱点だ。とどめは昇龍拳。2本目はガイルを寄せつけず、リュウが取った。

ROUND3

ガイルを鳥カゴにして波動拳で押しまくるリュウだったが、一瞬のスキをつかれて跳び蹴り→投げを決められ、逆に追い詰められる。

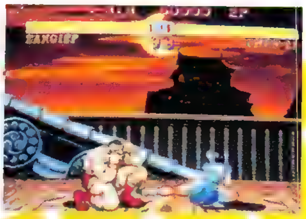
敵を端に追い込んでソニックブームをガードさせ、そのまま投げるという「ソニックブーム投げ」のはめ技で攻めるガイル。リュウも投げ返しや昇龍拳を試みるが、結局抜け出せず、ガイルの逆転勝利に終わった。

第4試合

サンプル
ザンギエフ…石井ぜんじ
春麗…山河悠理

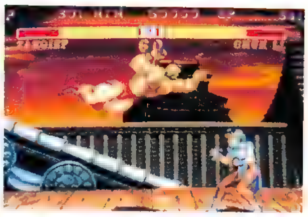
ROUND1

春麗はとりあえず中の足払いで積極的に攻めようとする。ザンギエフは



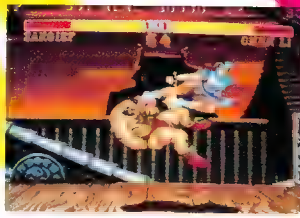
ひたすらしゃがみ中キック連打で攻めようとする春麗。

耐え、ボディプレスのチャンスをうかがう。ボディプレスにいったザンギ



ザンギエフは春麗が近づいてきた瞬間を狙って、ボディプレスで突っこむ。

エフだが、あと一歩というところで中の逃げ蹴りで返される。しかし、中の足払いを大の足払いの相討ちで転



ボディプレスを中キックの逃げ蹴りでかわす春麗。



今度は春麗の中足払いを大の足払いの相討ちでひっくり返すザンギエフ。

がしたザンギエフ。ボディプレスで一気に勝負だ。ボディプレス→小足払い→スクリューの黄金パターンが決まる。スクリューはめで一気に決着だ。



春麗はジャンプで逃げようとするが全然間に合わずボディプレスをくらう。



連続してボディプレスに、とりあえずガードする春麗。



ボディプレスに小足払いからスクリュー。



スクリューはめで終わり。

ROUND2

近くに全然入れないザンギエフ。春麗は、ときおり垂直ジャンプからの攻撃も含めザンギエフをほんろう。最初から最後まで1ダメージも与えることなくザンギは敗れた。

ROUND3

強気になって乗っかり攻撃をしかける春麗。降りたところをザンギにつかまれる。ボディプレスをくらい投げしようとしたが投げられず、連続ボディプレスが決まる。星が出たところをはいスクリュー。終わり。



第5試合

サンプル
ガイル…石井ぜんじ
春麗…山河悠理

ROUND1

春麗は元キックでガイルを転がしたいところだが、あまり元キックを出すと返し技をくらってしまう。ガイルはソニックブームを出しながら少しずつ追いつめていけばいい。

春麗は小キックでガイ



スタート直後、いきなり大のソニックブームをぶつけるガイル。春麗が近づくのを警戒しているのだ。



ときおりガイルが出す中足払いに元キックを当てようとして逆にソニックブームをくらう春麗。



ガイルはソニックブームを出しながら少しずつ春麗を追いつめていく。

ルを跳び越し、サマーソルトの空振りや着地と同時の投げを狙う。狙いはよかったがガイルに投げ負ける。

しかし、中の足払いに



春麗は小キックでガイルをとびこし投げようとするが、逆に中投げで投げ返される。



不用意にしかけた中足払いに元キックを合わされ転がされるガイル。



このときとばかりに襲いかかる春麗。中パンチから元キックをサマーソルトで返そうとするが、元キックが速く間に合わない。

元キックをひっかけた春麗、一気に攻める。中パンチ→元キックをタイミングよく決め、乗っかり攻撃。春麗は乗っかり中に空中投げを決め、1本



ガイルを端に追いつめ、乗っかり攻撃をしかける春麗。



春麗の乗っかり攻撃をジャンプ大パンチではたき落とそうとするが、逆に空中投げをくらう。

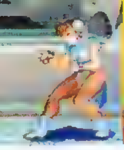
先取した。

ROUND2

ソニックブームを春麗がとびこした瞬間にガイルの斜めジャンプ大蹴りが決まる。春麗はワンチャンスに中パンチ→投げを狙うがサマーソルトでひっくり返され負け。

ROUND3

フェイントにひっかかりサマーソルトをくらう春麗。サマーソルトの空振りに空中投げにいくが、間に合わず着地寸前に連続サマーソルトをくらいギブアップ。



HEY BISON, REMEMBER ME? ME AND CHARLIE? REMEMBER CAMBODIA? I REMEMBER GUILE, YOU'RE NOT THE RUNT YOU WERE THEN, GO AHEAD KILL ME QUICKLY.

第6試合

サンプル
本田…山河悠理
ダルシム…C・LAN

ROUND1

スタート時は本田が有利。しかし、その後はダルシムの間合いが有利。



本田の百裂張り手の中に中キックを出したダルシムはたまらない。モロにダメージをくらう。

今度は間合いを詰める本田。ヨガファイアーを跳び越して跳び蹴りをくらわそうという作戦だ。



ヨガファイアーを出すダルシム。間合いを詰めるべく前方ジャンプをする本田。



しかし、それはダルシムの常套手段。中キックの前にはねとばされる本田。

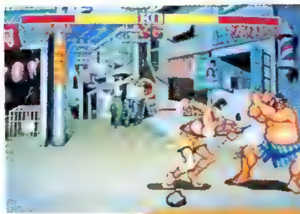


だが、その作戦はダルシムに見え見え。フェイントで本田を跳ばせてジャンプパンチをくらわそうとする。



しかし、ダルシムののびた手に本田のジャンプ張り手がヒットする。

そのまま跳び蹴りをくらわそうとする本田。跳び蹴りはモロに入ったが、そのままダルシムは壁ぎわに投げてしまう。これはヨガはめの絶好のチャンス。



ヨガファイアーを出しガードしたところを投げる。これがヨガはめだ。

連続してヨガはめを狙うダルシム。しかし、ヨガファイアーは本田に当たらず失敗。そのスキに本田は投げ。そして百裂張り手でじわじわ体力を減らす。



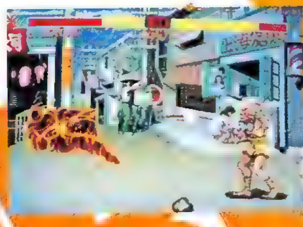
不意に出したダルシムの中キックに本田のしゃがみ中パンチがヒット。あっけない幕切れだ。

ROUND2

今度はダルシムが冷静にヨガファイアー→中キックのパターンにはめる。ダルシムの中キックにボディプレスで相討ちで体力を減らしにかかる本田だが分が悪い。結局ダルシムが1本返す。

ROUND3

お互い読み合いになる。ダルシムの攻撃に対して反撃する本田という図式になる。



ヨガファイアーを出すと同時にスーパー頭突きを出す本田。だが、少し遅すぎた。真っ赤に燃える本田。

このあとダルシムのせっかんはめが爆発。結局、ダルシムがワンチャンスをものにした。

第7試合

サンプル
本田…山河悠理
リュウ…YOU・A

ROUND1

いきなり本田の百裂張り手の攻撃だ。

このあとはリュウが波動拳を連発。本田は波動拳をよけつつ間合いを詰めて、波動拳を跳び越して跳び蹴りをくらわすチャンスをうかがっている。

そして、小足払い→投げを狙うリュウ。しかし、本田はそれを読んで逆に投げ返す。



波動拳を出そうとしたリュウはモロにダメージをくらう。



そして、波動拳を跳び越そうとした本田だが波動拳はこない。リュウの小キックのフェイントだ。



まんまとひっかかった本田にリュウは1000点昇龍拳をくらわす。

このひざ蹴りがモロに入って1本目は本田が先取。



倒れたリュウに近づきひざ投げはめを狙う本田。リュウはガードして投げ返そうとするが投げられてしまう。



再び密着しひざ投げはめを狙う本田。しかし、今度はさば折りだ。



離れたあと再び密着しようとする本田。リュウは近づいてくる本田に昇龍拳を狙ったが、本田はリュウの反対側に移動し中キックのひざ蹴りをくらわす。

ROUND2

今度は気を取り直したリュウが自分のペースで試合を進める。本田は遅い波動拳をジャンプできずにモロにくらったり、波動拳を跳び越しても待っているのは着地寸前の足払いや昇龍拳。本田にいいところがなくリュウのパーフェクト勝ち。

ROUND3

2本目と同じような展開になるが、うまく波動拳を読んだ本田が跳び蹴り→ローキックと攻める。



再びひざ投げはめの大勢に持っていく本田。今度こそ投げ返そうとするリュウ。



しかし、今度は投げに持っていかず、しゃがみ大キックで転ばす本田。

このフェイントがリュウの迷いを呼び、再びひざ投げはめが決まって本田が勝った。

ストⅡ増刊発売記念
ぶっちぎり500人大大プレゼント!!

今しか手に入らないストⅡグッズの大プレゼント!ストⅡ大会で石井ぜんじとカプコンの人見一枝さんが着た赤と白の空手着各1着ずつ。ストⅡ開発者直筆サイン入りストⅡ春麗テレカ、ストⅡカンペン、ビデオ、CDとニューアイテムストⅡテレカ、下じき等をなんと総勢500人に当る!本誌10月号に申し込みはがきがついてるよ!!

1



空手着（赤、白）各1着

2



ストⅡポスター30枚

3



カプコンステッカー100枚

4

カプコンポロシャツ5枚



5



開発者サイン入り春麗テレカ10枚

6

開発者サイン入りカンペンケース10コ



7

開発者サイン入りストⅡレポートパッド10冊



8

開発者サイン入りストⅡ下じき20枚



9

アルバム（写真10枚入り）10冊



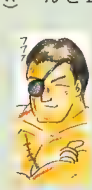
PRESENT FOR READERS

がんばったぜストⅡ 増刊スタッフ

●対コンピュータをやり尽くしたら、あと残るのは対戦。長い戦いになりそうだ。ゲームセンターで遊んでたら、いきなり対戦を申しこまれた。ガイルをとられて、ダルシムでやったらヨガファイヤーが出ず負けてしまった。今はガイル潰しの研究に余念がない。
（ゲーメスト石井ぜんじ）



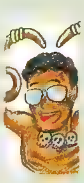
●わざわざ別冊まで作って頂いて本当にありがとうございます。一生の宝物にしようおっと。これからもこんな本を作ってもらえるようなゲームを作っていきたい。そのときはゲーメスト&読者の皆さんまたよろしくお願いします。
（カプコン対戦中毒のN－I－N）



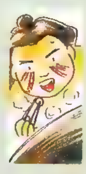
●コンピュータ攻略を終えた今、対戦に明けくれる今日この頃。ブランカの成長が止まり、結論として春麗が最大のライバルになってしまった。春麗もガイル・ダル・ザンギに対してレベルアップしない。成長させるにはまだまだ。
本田は、ブランカと春麗にほぼ無敵。しかしガイルが…。
（今まだ成長中・悠理）



●今回の増刊と「ザ・ベストゲーム」との一番の違いは、とにかく楽しく仕事ができたということだろう。しかし1つのゲームで1冊の本ができてしまうとは…う～ん、ストⅡは本当に凄いゲームだね（とありきたりのことを書く奴）。
（ゲーメストC・LAN）



●爆嬉!!ストⅡだけの本が出るっていうので、表紙とブランカと娘を燃えて描かせて頂きました。みんなも燃えて見て下さい。
（カプコンAKIMAN）



●僕、本当は熱血マンガが描きたかったんスけど、TMさんがウッシッシーにしなさいというのでこうなったっス。僕はHな人じゃないんだね。
しかし夏コミで同じようなネタを見つけたときは泣けました。でも描いたあとだからもう手遅れです。（古葉美一）



●う～ん、音楽屋の私にとって文字でストⅡを語るのは難しい…。次の機会には〝ソノシート〟でも付けてもらおうか…、もとい、CDかなっ!?
（カプコンサウンド美少女ぴい♪）



●今回の増刊号は、編集部入って以来最大の仕事量になった。ところで、春麗の対C攻略を書くにあたって大勢の方に協力して頂きました。ありがとうございます。本当は、大道芸パターンとかも載せたかったんですけど、ページの都合上今回はパスです。
（FRS・N・O）



●久々に燃えたゲームの本が出るのってうれしいものですね。こんなに夢中になれるゲームはしばらくないのでは?いつか出るであろうストリートファイターⅢに期待をかけ

THE WORLD WARRIOR
ぶっちぎり増刊
ストリートファイターⅡ

C O N T E N T S

13 ニューアイテム下じき100枚



10



ストⅡノート100冊

14 ニューアイテムテレカ50枚



11



開発者サイン入りビデオ5本

15



ニューアイテムテレカ50枚

12 開発者サイン入りCD5枚



ストⅡ増刊発売記念ぶっちぎり大プレゼント申し込み方法
●プレゼント希望の方はゲーメスト本誌10月号No.63の26頁についている申し込みはがきを使って下さい。
●締切りは10月31日消印まで有効です。
●当選者は抽選とし、ゲーメスト本誌1月号に発表いたします。

る私(気が早いね)。ゲーメスト大賞何部門入賞かな?
（日本代表　ちゃら子）

●普段ガラガラだった地元のゲーセンが、ストⅡ入荷と同時に学生で大賑わいになった。この店のみならず、ストⅡの入った店は軒並み客が増えた。ストⅡの発売でプレイヤーの楽しみは大きく広がった。しかし、ストⅡの最大の功績はゲーム業界全体に活気を与えたことだろう。
（YOU・A）

●この夏は旅行と編集部への泊り込みで、全然家に帰ってな〜い〜。でもそんな生活もやっとおしまい。う〜ん、あっとゆー間の夏休みであったな〜。読んでない本が山のようにたまっている。映画は羊たちの沈黙でキマリでした。しかし自分は学生だったような気が…。
（栗原桃郎）

●春から夏とやはりストⅡが熱かったけれども、今年の受験生は史上最難関の狭き門をくぐらなければならないんだよね。ストⅡで落ちた、などという台詞を聞かなくてもすむように、がんばれ!!（塩）

●1つのゲームで、こんな豪華な本が出来るんだから、やっぱりストⅡはすごいゲームだと痛感しました。そして、このゲームを開発し、この本を作るにあたって全面的に協力していただいたカプコンのみなさん、本当にありがとうございました。（さわたり）











月刊GAMEST増刊
ストリートファイターⅡ

■平成3年10月1日発売　第6巻10号通巻64号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤博
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル
電話03(3293)9321
編集部03(3293)9324
■印　刷　奥村印刷

◆編集
石井ぜんじ　山河悠理　栗原桃郎　N・O
遠藤ちゃら子　C・LAN　YOU・A　塩原利康
古葉美一　猿渡雅史　西原雅子　内山利栄
渡辺裕美子　佐藤孔建
カプコンストⅡ制作スタッフ

◆協力スタッフ
FINE　POCKET　エジマ企画

闘争心を高めよ!

SCITRON

STREET FIGHTER II /ALFH LYRA (2枚組)

ストリートファイターII NOW ON SALE

新生アルフ ライラ(カプコン・サウンドチーム)による怒濤のフルアルバム。ゲーメスト大賞受賞作「ファイナルファイト」を含むアレンジバージョン4曲と「ストリートファイターII」を始め4タイトルのオリジナルバージョンを収録。
ゲームセンターの興奮がキミを直撃する。

《収録曲》

●アレンジバージョン
春雷(ストリートファイターII)
THE STRATOSPHERE PALE(マジックソード)
LOSE IN TWILIGHT(ファイナルファイト

●オリジナルバージョン
ストリートファイターII
U.S.ネイビー
チキチキボーイズ

PCCB-00056 **¥3,500**

特典:アルフ ライラのバンドロゴステッカー同封。



戦術を磨け!

STREET FIGHTER II-G.L.V. Series

ストリートファイターII NOW ON SALE

ゲームセンターで大人気の「ストリートファイターII」がビデオに!
全メンバーのエンディングまでを完全収録。
天才ゲーマーMr.まさし君によるパーフェクトプレイの攻略だ。
今まで、くやしい想いをしていたキミもこれで勝者になれる。

●G.L.V.(GAME LIVE VIDEO)とは本物のゲーム感覚をできるだけリアルに伝えるため、編集を極力抑えたLIVE感覚あふれるゲームビデオ。

60分/カラー/Hi-Fiステレオ VHSのみ PCVP-10589 **¥5,800**



＊表示価格はすべて税込価格です

■ビデオ(VHSのみ)

ストリートファイター	20分/カラー/Hi-Fiステレオ	35X1653	¥3,378
魔界村	20分/カラー/Hi-Fiステレオ	35X1654	¥3,378
大魔界村	30分/カラー/Hi-Fiステレオ	38X1843	¥3,667
カプコンゲームシンドローム 〈収録作品〉大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜	90分/カラー/Hi-Fiステレオ	98X1854	¥9,476

完全保存版
TVゲームの歴史
—〈カプコン編〉—
Vol.1 30分/カラー/Hi-Fiモノラル PCVP-10574
Vol.2 30分/カラー/Hi-Fiモノラル PCVP-10611
各¥3,800





■LD

The History of Video Games III
TVゲームの歴史 —CAPCOM編—
〈収録作〉バルガス/1942/ひげ丸/エグゼドエグゼス/魔界村/セクションZ/戦場の狼/ガンスモーク/アレスの翼/サイドアームズ/戦いの挽歌/1943/虎への道/ブラックドラゴン/トップシークレット/必殺無頼拳/ストリートファイター
CXモノラル58分
LD:PCLP-00207
各¥4,900

PONY CANYON INC.



イメージアルバム
制作決定!

サイトロン CAPCOM ラインナップ

サイトロンテレホンインフォメーション
東京03-3236-4000

■CD



大魔界村
D28B0004
¥2,627



ストライダー飛竜
D25B1001
¥2,627



ファイナルファイト
PCCB-00030
(2枚組)
¥3,500

■1500シリーズ

マルサの女
PCCB-00005
スウィートホーム
PCCB-00016
エリア88
PCCB-00018
各¥1,500

キミを待っている。

カプコンから、またまた誕生した
超リアルな未知の世界。
キミがいままで体験したことのないような
スリルとドラマとスピードで、
からだがふるえるほどの楽しさを味わってほしい。



A

超リアルなアクション多彩な技。
戦いがキミのセンスをとぎ澄ます。



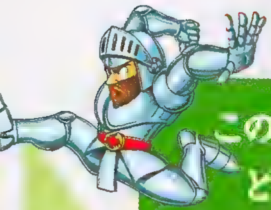


街を救い、ジェシカを取り戻せ。

世界中を熱狂させたあの激闘「ファイナルファイト」が、スーパーファミコンならではの超リアルなアクションでさらに迫力を増した！コーディーとハガーの2人プレイによるスゴイ破壊力で、暴力集団マッドギアの手からメトロシティと、人質のジェシカを救い出そう。画面いっぱいに暴れまくる悪党どもを、必殺技でやっつけろ！

大好評発売中！

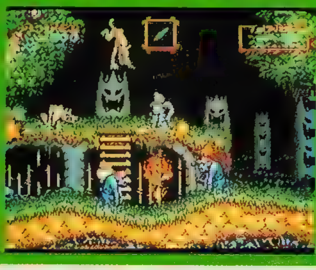
スーパーファミコン®用カセット
ファイティングアクションゲーム
定価 8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。



B

この世のものとは思えない面白さ。
どこまでも奥深い魔界に挑め！





魔界村シリーズの最高峰、ついに出現！

ストーリーもゲーム内容も、より深く面白くバージョンアップした「超魔界村」。攻撃力を増した2段ジャンプや、バックの回転スクロールなど、SFCの機能を最大限に生かした完全オリジナル版でだ。容赦なく襲いかかる津波や天地をゆるがす大地震など、想像を絶する展開によってキミの判断力が試される。さあ、勇気と魔力で新次元の魔界を駆け抜けろ。

10月4日発売

スーパーファミコン®用カセット
――スーパーアクションゲーム
定価 8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。



C

一瞬のヒラメキで勝負。
空中戦でスピード感覚をみがけ。





大空を舞う迫真のリアリティ。

名作として知られる新谷かおる原作の感動の劇画を、SFCのリアルな画面によって圧倒的な迫力で再構成した新鋭シューティングゲーム「エリア88」。鮮明なグラフィックスと臨場感あふれるサウンドが、キミを熱血ファイターへと変えてゆく。3人のプレイキャラクター、6種の戦闘機、各種のサブウエポンを使い分け、無敵のヒーローになろう。

大好評発売中！

スーパーファミコン®用カセット
――――シューティングゲーム
定価 8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。

CAPCOM

3つの未知の世界が、



《最新SFC》

A 自分の強さに関心のある タイプの人

B ちがう世界を体験したい タイプの人

C スピードに興味のある タイプの人



8メガ

Final Fight™



8メガ

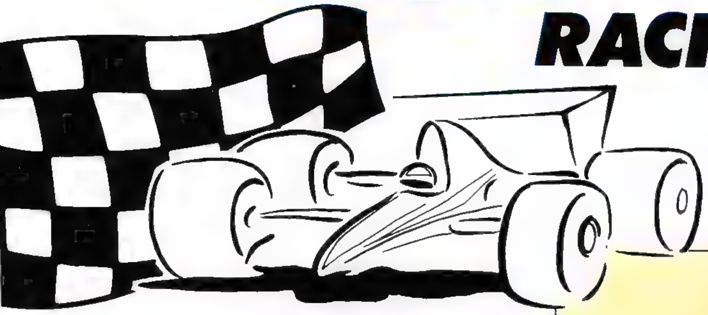
CHOHMAKAIMURA 超魔界村™



8メガ

エリア88™

CAPCOM RACING TEAM





Q·8
F3で使われるタイヤは1種類しかない?
イエス or ノー



◆本田 喜久子
1967年11月12日/B型
趣味/ドライブ、旅行
L・167cm
B・80cm/W・58cm/H.83cm
SHOES 23.5cm



♣角 奈津美
1968年3月13日/AB型
趣味/水泳、ジャズダンス
L・167cm
B・84cm/W・59cm/H.87cm
SHOES 24〜24.5cm

♥鈴木 智子
1972年12月13日/A型
趣味/ピアノ
L・165cm
B・80cm/W・59cm/H.83cm
SHOES 23cm

Q·9
カプコン・レースクイーン(角さん、本田さん、鈴木さん)は、全員、運転免許を持っていない?
イエス or ノー



GOAL

解答欄を見ながら得点を計算してみよう。

○解答○

<アーケード編>得点――Q1、Q2、Q11は1問3万点、ほかは1問6万点
Q1：5発　Q2：しゃがんで攻撃　Q3：カオ　Q4：8,000点　Q5：青
Q6：5ステージ Q7：右回り　Q8：3WAYレーザー
Q9：38ケ国　Q10：英　Q11：像

<コンシューマ編>得点――1問2万点
Q1：6ステージ　Q2：3号　Q3：ブルース　Q4：ガッツマン　Q5：5種類
Q6：劉備の奥方　Q7：クロー　Q8：3種類

<F3000・F3編>得点――1問2万点
Q1：カプコン・レーシング・ウイズ・フナキR　Q2：右側　Q3：F3000　Q4：540kg
Q5：調理師の免許 Q6：O型　Q7：イエス　Q8：イエス(ブリヂストンのみ)
Q9：ノー(本田さんが持っています)

スゴイ！ 立派！ お見事！

70万点以上の人

これだけカプコンにくわしいとは、頭がさがります。これからもさらに、カプコン・ゲームで腕と知識にみがきをかけてください。私たちカプコンもキミの期待にこたえられるよう、バツグンに面白いソフトをどんどん作ってゆきます。
ということで、カプコン博士のキミにご質問。

やってみたいスポーツは？

Aタイプ：個人技で華麗に活躍する"サッカー"
Bタイプ：非日常的な緊張感の"ロッククライミング"
Cタイプ：時速300kmの体験"モータースポーツ"

なかなかやるじゃないの！

30万点〜70万点未満の人

かなりの実力派と見た。でも、見あげれば頂上までの道のりはまだ長い。お気に入りソフトが面白いのはわかるけど、あともう少し視野を広げて、キミのまだ知らないカプコンのいろんなソフトにも挑戦してみよう。
ということで、達人を目指して修行中のキミにご質問。

旅行するならどこへ行きたい？

Aタイプ:ちょっぴり危険な香りの"ニューヨーク・ダウンタウン"
Bタイプ:ドラキュラ伝説発祥の地"ルーマニア・トランシルバニア"
Cタイプ:NASA宇宙センターのある"アメリカ・ヒューストン"

才能はある、これからだ！

30万点未満の人

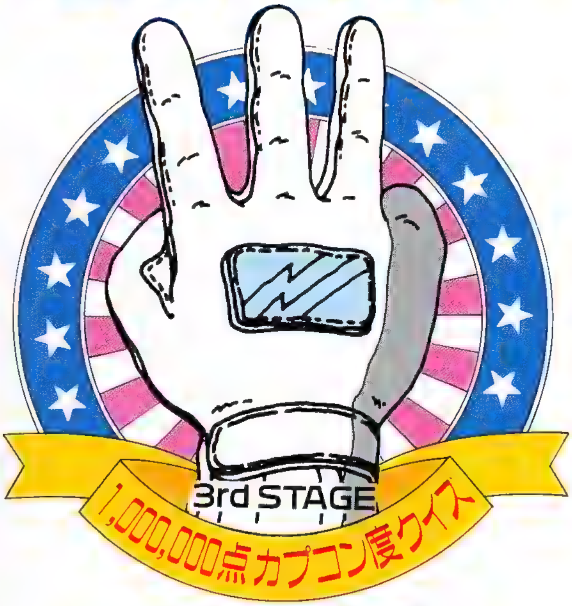
そう、点数なんてカンケイナイ。ゲームが楽しければそれでいい。これからいろんなソフトに出会ってゆくうちに、腕もメキメキ上達する、知識だってどんどん増える。そんなキミにとってカプコンは、すばらしい未体験ソフトの宝箱だ。
ということで、前途有望なキミにご質問。

遊園地でいちばん好きなものは？

Aタイプ：大きな揺れに全身で耐える"バイキング"
Bタイプ：ワクワクドキドキの"お化け屋敷"
Cタイプ：あのスリルがたまらない"ジェットコースター"

●つぎのページにタイプ別おすすめ最新SFCがのってるよ。

CAPCOM

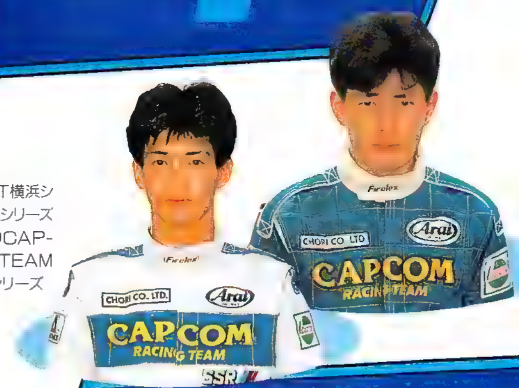


《F3000・F3編》

風を切って限界に挑むカプコン・レーシングチーム。F3000・F3で大活躍中!

サーキットでもカプコンの実力はホンモノ。1年を通して戦うF3000とF3、この激しいレースでスピードの限界にチャレンジする姿をキミにも見てほしい。第3ステージはカプコン・レーシングチームについての問題だ。

Q・1 カプコン・レーシングチームの正式チーム名は?



■石川　朗
1965年6月16日
L:171cm W:57kg
デビュー:1981年GKT横浜シリーズP-STDクラスシリーズ4位。1990年、第3戦よりCAPCOM RACING TEAMに所属、目指すはF3シリーズチャンピオン!

■和田　久
1962年6月7日
L:177cm W:63kg
デビュー:1984年、シルバーカップNS・シリーズ2位。国際B級ライセンスを所有。1988年、F3デビュー。1990年は、開幕戦で優勝する。シリーズランキング3位の好成績を修め、ますます期待できる。

Q・2 カプコン・レーシングチームは'91年、F3000とF3の2つのカテゴリーに参戦中。パイロットはF3000が和田　久、F3が石川　朗。さてどちらが和田選手?



Q・3 この写真のマシンはF3000、それともF3?

Q・4 F3はエンジンだけで90kg、総重量455kg。F3000はエンジンが139kg。では総重量は?

Q・5 和田選手が自動車関係以外に持っている資格は?

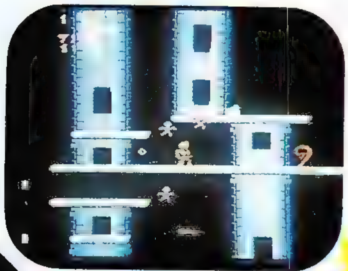
Q・6 和田選手も石川選手も、同じ6月生まれで同じ血液型。天真爛漫、情熱家の2人の血液型は何?

Q・7 今年、F3で石川選手がつけているゼッケンは、昨年の和田選手がつけていたゼッケンと同じ? イエス or ノー



もしれない。
ガンバレ!

得点は大きく左右されてしまう。
こジしてみては…?



レッドアリーマー
MAKAIMURA GAIDEN ™

◀アクション▶

Q·7 ●トゲを登ることのできる魔力は?



ゲームボーイ™ 専用カートリッジ
定価 3,300円
この価格には消費税は含まれております。
(税別価格 3,204円)

魔界村
MAKAIMURA ™

◀アクション▶

Q·8 ●アイテム"弥七"の種類は何種類ある?



ファミリーコンピュータ™用カセット
定価 5,500円
この価格には消費税は含まれておりません。



天地を喰らう ™

◀ロールプレイング▶

Q·5 ●名刀かじに作ってもらった剣は全部で何種類?



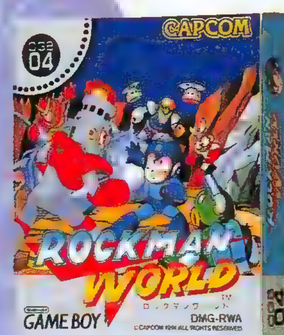


ファミリーコンピュータ™用カセット
定価 5,900円
この価格には消費税は含まれておりません。

ROCKMAN WORLD ™

◀アクション▶

Q·4 ●はじめの4ステージに出て来るのはロックマン(1)のボスキャラですが、出てこないのはボンバーマンと何?



ゲームボーイ™ 専用カートリッジ
定価 3,500円
この価格には消費税は含まれております。
(税別価格 3,398円)

ROCKMAN 3
Dr.ワイリーの最期!? ™

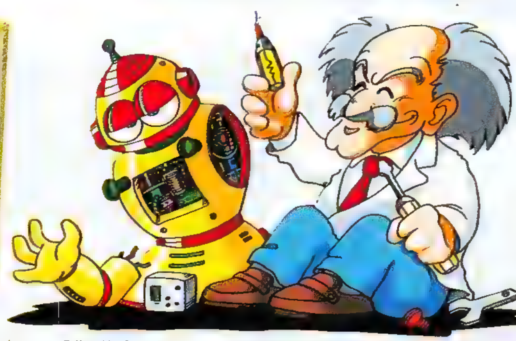
◀アクション▶

Q·3 ●ロックマンに戦いをいどんだり、時には助けたりするナゾの人物は?





ファミリーコンピュータ™用カセット
定価 6,500円
この価格には消費税は含まれておりません。

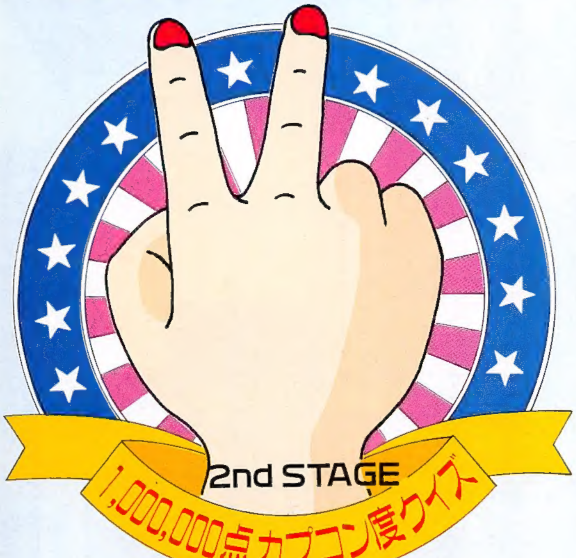


●いよいよファイナル・ステージ! キミはカーレースにくわしい?

CAPCOM

毎日おなじみのソフトがあるか
そうすれば大きく得点アップだ。

このページの8つのソフトのうち、何個知っているかな？ その数で
"このソフト知らないなァ"というのがあったなら、今度ぜひチャレ



《コンシューマ編》

START

ROCKMAN™

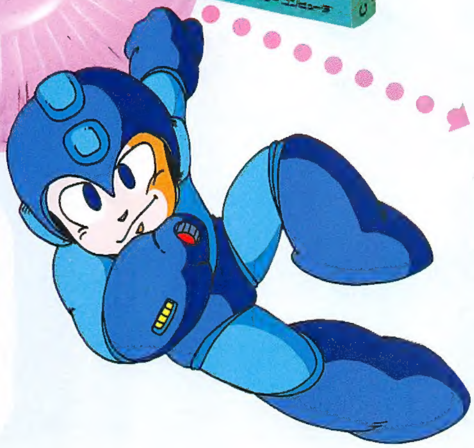
◀アクション▶

Q·1 ●はじめに選べるステージの数は？



ファミリーコンピュータ™用カセット
定価 5,300円
この価格には消費税は含まれておりません。





天地を喰らうII 諸葛孔明伝™

◀ロールプレイング▶

Q·6 ●そうびすると移動スピードが速くなるアイテム"せきとば"は誰が持っている？



ファミリーコンピュータ™用カセット
定価 8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。





ROCKMAN 2™

◀アクション▶

Q·2 ●移動器のアイテムは何号まである？



ファミリーコンピュータ™用カセット
定価 5,800円
この価格には消費税は含まれておりません。

▶まず手始めはこの11問にトライしてほしい。

▶ゲームセンターでキミともお目にかかっているソフトばかりだ。

▶その迫力あるリアリティを体験していれば、

▶きっとカンタンに答はわかることだろう。

●つぎはコンシューマ編だ。得点アップをねらえ！

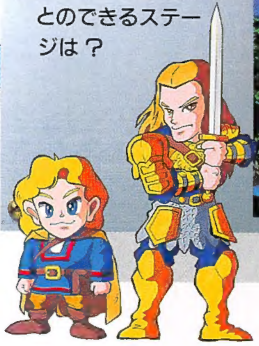


WILLOW ™

Q·6 ◀アクション▶

■キャラクターを選ぶことのできるステージは？

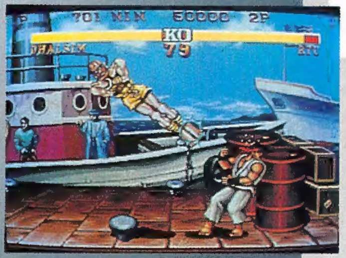




STREET FIGHTER II ™

Q·11 ◀アクション▶

■背景の中でこわせるものはリュウのかんばん、ガイルの木箱、ベガの何？





ストライダー飛竜 ™

Q·7 ◀アクション▶

■回っているコンテナは右回り、それとも左回り？





STREET FIGHTER ™

Q·10 ◀アクション▶

■出てくる国は中国、アメリカ、日本、タイとどこ？





エリア88 ™

Q·8 ◀シューティング▶

■ミッション5で、ある条件によって上からモビちゃんが出てくるが取るとどうなる？

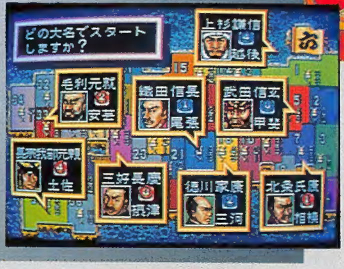




クイズ殿様の野望 ™

Q·9 ◀クイズ▶

■全何ヶ所を統一するのでしょう。



CAPCOM



《アーケード編》

START

衝撃的なリアリティで迫る11の異次元。キミはいくつ体験しただろうか。

Final Fight ™

◀アクション▶



Q·1
■エンディングでガイは何発コーディーをなぐって立ち去る？



Magic Sword HEROIC FANTASY ™



◀アクション▶



Q·2
■フロア14からフロア15へワープするドアを出るにはどんなことをすればいい？

大魔界村 ™

◀アクション▶

Q·3
■第１面のボス“邪神像”の弱点は？





天地を喰らう ™

◀アクション▶

Q·4
■実はこわすことのできる障害物の岩、これをこわすと何点のボーナスが入る？





戦場の狼II ™

◀アクション▶

Q·5
■第４面の川での戦いでうばえるボートは何色？





ストリートファイターII
No.64
平成３年10月１日発行
第６巻第10号通巻64号
発行人●加藤 博／編集人●高橋已代子

1,000,000点クイズに挑戦！

さて、キミは何問クリアできるかな？

これから登場する28問は、けっこう手ごわい。
でも、カプコンのゲームソフトにくわしい人なら、
高得点をマークできるだろう。がんばって全問
クリアしてほしい。幸運を祈る。
（答と得点はこのページから７ページ目に）

知識を武器にページをめくれ！

CAPCOM

—クイズに登場するゲームソフト—

■アーケード編

- ファイナルファイト（ACTION）
- マジックソード（ACTION）
- 大魔界村（ACTION）
- 天地を喰らう（ACTION）
- 戦場の狼II（ACTION）
- ウィロー（ACTION）
- ストライダー飛竜（ACTION）
- エリア88（SHOOTING）
- クイズ殿様の野望（QUIZ）
- ストリートファイター（ACTION）
- ストリートファイターII（ACTION）

■コンシューマ編

- ロックマン（ACTION）
- ロックマン2（ACTION）
- ロックマン3（ACTION）
- ロックマンワールド（ACTION）
- 天地を喰らう（ROLE PLAYING）
- 天地を喰らうII（ROLE PLAYING）
- レッドアリーマー（ACTION）
- 魔界村（ACTION）

株式会社カプコン 本社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支社/〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1新宿住友ビル43F※カプコンソフト情報大阪(06)946-6659東京(03)3340-0718

雑誌03660-10